

DISTRAKSI BONEKA TANGAN UNTUK INJEKSI INTRAVENA

Yossina Vatanjani¹, Irdawati²
Universitas Muhammadiyah Surakarta^{1,2}
osi.vtnjni@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengalihkan perhatian anak dari lingkungan rumah sakit yang sering kali menimbulkan kecemasan, terutama saat anak menghadapi prosedur medis seperti infus atau injeksi. Metode yang digunakan studi kasus dengan proses keperawatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya penurunan signifikan pada tingkat kecemasan dan rasa sakit setelah intervensi dilakukan, menggaris bawahi efektivitas terapi boneka tangan sebagai metode distraksi yang sederhana namun berdampak positif. Simpulan, terapi distraksi menggunakan boneka tangan memberikan efek positif yang signifikan pada subjek, sebagaimana ditunjukkan oleh perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah intervensi

Kata kunci : Kecemasan Anak-Anak, Terapi Boneka Tangan, Terapi Distraksi

ABSTRACT

This study aimed to divert children's attention from the hospital environment, which often triggers anxiety, particularly during medical procedures such as infusions or injections. The method used was a case study approach within the nursing process framework. The results showed a significant reduction in anxiety and pain levels following the intervention, highlighting the effectiveness of hand puppet therapy as a simple yet impactful distraction technique. The conclusion of this study confirms that distraction therapy using hand puppets has a significant positive impact on the subjects, as evidenced by the notable differences in measurements taken before and after the intervention.

Keywords: Pediatric Anxiety, Hand Puppet Therapy, Distraction Therapy

PENDAHULUAN

Perawatan di rumah sakit adalah situasi yang baru yang tidak menyenangkan bagi anak, perasaan stres yang dirasakan oleh anak disebabkan karena banyaknya stressor baru yang dihadapi secara bersamaan. Dalam hal ini dibutuhkan keterlibatan orang tua anak, pentingnya keterlibatan orang tua ini dapat mempengaruhi proses kesembuhan anak (Anggryni, 2022).

Anak toddler merupakan usia emas (golden age) merupakan anak yang berusia antara 1 sampai 3 tahun, sakit adalah sesuatu yang menakutkan. Selain itu, perawatan di rumah sakit dapat menimbulkan cemas karena anak merasa kehilangan lingkungan yang dirasakannya aman, penuh kasih sayang dan menyenangkan. Anak juga meninggalkan lingkungan rumah yang dikenalnya, permainan dan teman sepermainannya (Fadhilah, 2023).

Hospitalisasi merupakan suatu proses yang menyebabkan anak harus dirawat di rumah sakit, menjalani pengobatan dan perawatan sampai akhirnya anak sembuh dari sakitnya dan pulang kembali ke rumah. Pada anak yang menjalani hospitalisasi akan timbul perilaku yang menolak makan dan minum, sulit tidur, menangis terus menerus, tidak kooperatif dengan tenaga kesehatan. Keadaan tersebut mengakibatkan anak akan semakin buruk dan proses penyembuhan anak akan semakin lama (Ginanjari et al., 2022). Selain itu akan timbul juga kecemasan pada anak yang hospitalisasi dengan gejala gugup, malu dan menghindari tempat serta aktivitas yang terkadang bertahan meskipun sudah mendapatkan bantuan (Padila et al., 2021). Kecemasan yang berlebihan dapat menyebabkan daya tahan tubuh menurun, sehingga risiko tertular virus ini akan semakin tinggi (Padila et al., 2022; Andri et al., 2021; Pole et al., 2021).

Penanganan kecemasan pada anak di Rumah sakit biasanya diberikan tindakan *atraumatic care* yaitu suatu tindakan asuhan keperawatan yang terapeutik dengan menyediakan lingkungan yang nyaman oleh petugas kesehatan, dan menggunakan intervensi yang menghilangkan atau mengurangi distress fisik maupun psikologis pada anak-anak, seperti dengan menggunakan pakaian perawat non konvensional atau seragam perawat berwarna, menggunakan tirai karakter yang lebih bervariasi, penggunaan *spalk* bermotif (Triana et al., 2022; Sari, 2020)

Bermain merupakan suatu aktifitas yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan anak, dengan bermain anak bisa mengalihkan rasa sakitnya, sehingga bisa mengurangi ketegangan maupun kecemasan yang dialami anak saat dirawat. Dengan bermain anak dapat merasa lebih nyaman dan senang. Bermain di Rumah Sakit membuat sesuatu yang asing menjadi normal sehingga menurunkan tekanan psikis. Terapi bermain dapat mengurangi dampak hospitalisasi pada anak (Nugroho et al., 2021)

Terapi bermain untuk anak memiliki banyak manfaat terapeutik diantaranya anak dapat melepaskan diri dari ketegangan yang dihadapi selama di rumah sakit, sehingga anak-anak mampu mengkomunikasikan perasaan, kebutuhan, rasa takut, kecemasan serta mengungkapkan keinginan mereka kepada pengamat yang tidak dapat mereka ekspresikan (Latip, 2022).

Terapi bermain boneka tangan bermanfaat mengembangkan imajinasi anak, mempertinggi keaktifan, dan menambah suasana gembira. Seringkali anak cemas dan takut pada saat mengalami perawatan medis (Aliyah et al., 2021). Penggunaan boneka tangan pada anak-anak bertujuan untuk mengurangi ketakutan dan kecemasan tentang apa yang terjadi pada mereka. Permainan ini dilakukan dengan menggunakan boneka tangan atau bisa juga boneka jari. Dalam kegiatan ini perawat bercerita dengan menggunakan boneka tangan. Cerita yang disampaikan diusahakan mengandung unsur yang bermakna atau cerita tentang pengenalan kegiatan di rumah sakit (Rini, 2023).

Biarkan anak memperhatikan isi cerita, sesekali sebut nama anak agar merasa terlibat dalam permainan tersebut (Ginanjari et al., 2022). Hasil studi pendahuluan yang sudah dilakukan pada tanggal 12 Agustus 2024 diperoleh data pasien untuk anak *toddler* di bangsal Sakura 11 RS Indriati Solo Baru sebanyak 15 pasien, berdasarkan hasil wawancara dan observasi diantaranya mengatakan bahwa anak sering menangis, takut, cemas, tidak mau di tinggal takut bertemu dengan orang yang tidak dikenal.

Penelitian sebelumnya yang menggunakan metode *Pre-Experimental* dengan rancangan *One Group Pre-Post Test Design* telah dilakukan dalam berbagai konteks, termasuk untuk menilai efektivitas intervensi non-farmakologis dalam mengurangi kecemasan dan rasa sakit pada anak-anak. Salah satu penelitian oleh Lestari et al., (2023) meneliti pengaruh terapi boneka tangan dan kompres dingin terhadap tingkat

kecemasan dan rasa sakit anak-anak prasekolah yang menjalani prosedur infus di rumah sakit. Dalam penelitian tersebut, kelompok anak-anak diukur tingkat kecemasannya sebelum dan sesudah diberikan intervensi berupa permainan boneka tangan dan kompres dingin. Hasil penelitian menunjukkan adanya penurunan signifikan pada tingkat kecemasan dan rasa sakit setelah intervensi dilakukan, menggarisbawahi efektivitas terapi boneka tangan sebagai metode distraksi yang sederhana namun berdampak positif (Rahmadani et al., 2022; Hasbyalloh, 2022).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis memilih untuk melakukan penerapan mengenai terapi distraksi boneka tangan terhadap tingkat kecemasan akibat hospitalisasi anak usia toddler di bangsal Sakura 11 RS Indriati Solo Baru. Perbedaan penelitian sebelumnya yang menggunakan subjek serupa, yakni anak-anak usia 1 hingga 3 tahun yang mengalami hospitalisasi, telah banyak dilakukan. Penelitian oleh Maab et al., (2021) mengamati efektivitas terapi bermain multimodal, seperti kegiatan mewarnai dan origami, terhadap tingkat kecemasan pada anak-anak usia toddler (1-3 tahun). Penelitian ini menggunakan desain *Pretest-Posttest One Group Design* yang melibatkan 20 anak-anak yang dibagi menjadi kelompok intervensi dan kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan adanya penurunan yang signifikan pada tingkat kecemasan di kelompok intervensi setelah diberikan terapi bermain, menegaskan bahwa terapi bermain efektif dalam mengurangi kecemasan anak-anak yang menjalani hospitalisasi.

METODE PENELITIAN

Metode studi ini menggunakan studi kasus dengan proses keperawatan. Studi ini digunakan untuk mengevaluasi Efek Terapi Distraksi dengan menggunakan boneka tangan terhadap kecemasan hospitalisasi pada anak berusia 1-3 tahun. Studi kasus ini memiliki keterbatasan, tidak melibatkan kelompok kontrol, hasil berdasarkan satu kelompok sampel sebelum dan sesudah intervensi.

Diawali dengan pengukuran kecemasan anak sebelum diberikan terapi distraksi (*pre-test*) untuk mendapatkan gambaran tingkat kecemasan awal. Setelah itu, dilakukan intervensi berupa penggunaan boneka tangan sebagai bentuk terapi distraksi. Terapi ini bertujuan untuk mengalihkan perhatian anak dari lingkungan rumah sakit yang sering kali menimbulkan kecemasan, terutama saat anak menghadapi prosedur medis seperti infus atau injeksi. Boneka tangan digunakan untuk menghibur dan mengalihkan perhatian anak, sehingga mereka menjadi lebih tenang dan nyaman selama proses hospitalisasi. Setelah intervensi dilakukan, kecemasan anak diukur kembali (*post-test*) untuk menilai apakah terdapat perubahan signifikan pada tingkat kecemasan setelah terapi distraksi dilakukan.

Desain *One Group Pre-Post Test* yang digunakan memungkinkan peneliti untuk mengamati perubahan pada variabel terikat (kecemasan) yang dipengaruhi oleh variabel bebas (terapi distraksi boneka tangan). Penelitian ini fokus pada efek sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok yang sama tanpa adanya kelompok pembandingan, sehingga hasilnya akan mengukur perbedaan tingkat kecemasan anak sebelum dan sesudah dilakukan terapi

Subjeknya adalah anak-anak berusia 1 hingga 3 tahun yang memenuhi sejumlah kriteria inklusi yang telah ditentukan. Kriteria tersebut meliputi kesediaan dari pihak anak dan orang tuanya untuk mengikuti penelitian, kondisi anak yang tidak mengalami penurunan kesadaran, serta kemampuan anak untuk berkomunikasi dengan baik. Kesediaan partisipasi merupakan faktor penting karena terapi yang diberikan, yakni terapi distraksi menggunakan boneka tangan, membutuhkan interaksi antara anak dan

peneliti, serta kesiapan anak untuk berpartisipasi aktif selama proses intervensi. Selain itu, kemampuan berkomunikasi juga menjadi kriteria penting untuk memastikan bahwa anak dapat merespon dan berinteraksi dengan terapi yang diberikan, serta untuk memudahkan pengukuran tingkat kecemasan sebelum dan sesudah intervensi dilakukan.

Jumlah sampel ada 15 responden, yang dipilih menggunakan metode *Non Probability Sampling* dengan teknik *Purposive Sampling*. Teknik *Purposive Sampling* digunakan untuk memastikan bahwa sampel yang dipilih benar-benar sesuai dengan kriteria inklusi yang telah ditetapkan dan relevan dengan tujuan penelitian. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk secara langsung memilih anak-anak yang memiliki karakteristik sesuai dengan yang dibutuhkan dalam penelitian, seperti usia 1 hingga 3 tahun, kesediaan partisipasi, dan kemampuan komunikasi yang baik. Selain itu, dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu dan sumber daya dalam penelitian ini, penggunaan teknik *Purposive Sampling* memberikan fleksibilitas dalam proses pemilihan sampel, serta memungkinkan peneliti untuk fokus pada subjek yang dianggap paling sesuai untuk mengukur efektivitas terapi distraksi menggunakan boneka tangan.

Proses pengambilan sampel dilakukan secara sistematis, di mana peneliti memastikan bahwa setiap responden yang dipilih memenuhi seluruh kriteria inklusi. Jumlah sampel sebanyak 15 responden dianggap cukup representatif untuk penelitian ini, mengingat desain penelitian yang menggunakan pendekatan *One Group Pre-Post Test Design*, di mana fokusnya adalah pada perubahan tingkat kecemasan sebelum dan sesudah intervensi dalam satu kelompok yang sama.

Dengan demikian, jumlah sampel ini diharapkan mampu memberikan data yang cukup untuk menganalisis efektivitas terapi distraksi boneka tangan dalam mengurangi kecemasan pada anak-anak usia dini yang menjalani hospitalisasi.

Penelitian ini dilaksanakan di ruang rawat inap bangsal Sakura 11, RS Indriati Solo Baru, selama periode 12 Agustus 2024 hingga 19 Agustus 2024. Penelitian ini menggunakan intervensi berupa terapi distraksi dengan boneka tangan yang diberikan kepada anak-anak yang menjalani prosedur injeksi intravena selama hospitalisasi. Terapi distraksi dengan boneka tangan dipilih karena metode ini secara luas dikenal sebagai salah satu bentuk distraksi yang efektif dalam mengalihkan perhatian anak-anak dari rasa sakit atau kecemasan yang mungkin timbul selama prosedur medis, terutama pada anak-anak yang menjalani perawatan di rumah sakit.

Intervensi dilakukan selama 10 menit untuk setiap sesi dan diberikan dua kali dalam sehari pada saat tindakan injeksi intravena dilakukan. Durasi 10 menit dipilih berdasarkan pertimbangan waktu yang cukup bagi anak untuk terlibat dengan boneka tangan dan mendapatkan efek distraksi yang maksimal tanpa mengganggu prosedur medis yang sedang dilakukan. Terapi dilakukan dengan cara peneliti menggunakan boneka tangan untuk bercerita atau berinteraksi dengan anak, dengan tujuan mengalihkan perhatian mereka dari jarum suntik dan prosedur injeksi yang sering kali menjadi sumber kecemasan dan ketakutan.

Kecemasan pada subjek penelitian diukur melalui wawancara menggunakan instrumen pengumpulan data berupa kuesioner yang mengacu pada Hamilton Anxiety Rating Scale (HARS). HARS adalah salah satu alat ukur kecemasan yang paling sering digunakan dalam penelitian klinis sejak pertama kali diperkenalkan oleh Max Hamilton pada tahun 1959. Skala ini dirancang untuk mengevaluasi berbagai aspek dari gejala kecemasan, termasuk baik gejala psikologis maupun somatik, melalui 14 indikator utama. Beberapa indikator yang diukur dalam kuesioner ini mencakup perasaan

ansietas, ketegangan, ketakutan, gangguan tidur, serta berbagai gejala fisik seperti gangguan pada sistem kardiovaskular, respiratori, dan pencernaan.

Dengan menggunakan HARS, peneliti dapat memperoleh gambaran yang menyeluruh mengenai kondisi kecemasan yang dialami oleh subjek penelitian, baik sebelum maupun setelah intervensi dilakukan. Kuesioner ini memberikan hasil kuantitatif yang dapat dibandingkan antara pengukuran awal dan setelah intervensi, memungkinkan peneliti untuk menilai perubahan signifikan dalam tingkat kecemasan setelah terapi distraksi boneka tangan dilakukan.

HASIL PENELITIAN

Tabel. 1
Frekuensi Tingkat Kecemasan

Tingkat kecemasan	Sebelum dilakukan intervensi		Setelah dilakukan intervensi	
	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
Ringan	0	0%	8	53,3%
Sedang	8	53,3%	7	46,7%
Berat	7	46,7%	0	0%
Total	15	100%	15	100%

Berdasarkan tabel diatas hasil uji statistik menunjukkan bahwa terapi distraksi menggunakan boneka tangan efektif dalam mengurangi gejala atau meningkatkan kondisi yang diukur dalam penelitian. Keseragaman penurunan nilai di antara subjek memperkuat kesimpulan bahwa intervensi memiliki efek yang signifikan.

Tabel. 2
Uji Wilcoxon Signed-Rank

	N	MeanRank	Sum ofRanks
NegativeRanks	15 ^a	8.00	120.00
Sesudah Intervensi - Sebelum Intervensi	PositiveRanks	0 ^b	.00
	Ties	0 ^c	
	Total	15	

Sesudah Intervensi < Sebelum Intervensi
Sesudah Intervensi > Sebelum Intervensi
Sesudah Intervensi = Sebelum Intervensi

Didapatkan hasil uji Wilcoxon Signed- Rank 8.00 dapat disimpulkan signifikan pada subjek.

Tabel. 3
Uji Signifikansi

	Sesudah Intervensi -Sebelum Intervensi
Z	-3.420 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa uji Wilcoxon Signed-Rank menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah intervensi terapi distraksi boneka tangan, memperkuat bukti efektivitas dari terapi tersebut dalam menurunkan nilai yang diukur dalam penelitian ini.

PEMBAHASAN

Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa terapi distraksi menggunakan boneka tangan memberikan efek positif yang signifikan pada subjek, sebagaimana ditunjukkan oleh perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah intervensi. Penelitian lebih lanjut bisa difokuskan pada identifikasi mekanisme di balik efek terapi ini dan aplikasinya pada populasi yang lebih luas atau pada kondisi medis yang berbeda.

Penelitian tentang penggunaan boneka tangan sebagai terapi distraksi telah banyak dilakukan dalam konteks medis, khususnya untuk mengurangi rasa sakit dan kecemasan pada anak-anak. Salah satu penelitian membandingkan efektivitas aromaterapi dan terapi distraksi menggunakan boneka tangan pada anak-anak yang menjalani venipunktur. Hasilnya menunjukkan bahwa kedua metode tersebut secara signifikan mengurangi intensitas rasa sakit, tanpa perbedaan signifikan antara kedua intervensi (Penyami et al., 2021). Ini mendukung penggunaan boneka tangan sebagai alat terapi yang efektif.

Sebuah penelitian di Bhubaneswar juga menunjukkan bahwa terapi distraksi menggunakan mainan mampu mengurangi rasa sakit pada anak-anak yang menjalani venipunktur. Rata-rata skor rasa sakit pada kelompok yang diberikan terapi distraksi lebih rendah secara signifikan dibandingkan dengan kelompok control (Mevia et al., 2022). Ini memperkuat efektivitas terapi distraksi dalam situasi medis. Penelitian lain juga menemukan bahwa penggunaan boneka tangan sebagai alat distraksi selama infus mampu mengurangi rasa sakit dan kecemasan pada anak-anak prasekolah. Hasil penelitian menunjukkan penurunan yang signifikan dalam tingkat rasa sakit dan kecemasan pada kelompok yang menerima permainan boneka tangan dibandingkan dengan kelompok kontrol (Dewi et al., 2020).

Dalam penelitian yang lebih fokus pada terapi distraksi visual seperti menonton kartun, ditemukan bahwa anak-anak yang diberikan distraksi melalui kartun mengalami pengurangan rasa sakit yang signifikan selama prosedur medis. Studi ini menyoroti bahwa metode distraksi visual efektif dalam mengalihkan perhatian anak dari stimulus menyakitkan (Kurdaningsih et al., 2022). Sebagai tambahan, penelitian lain membandingkan berbagai teknik distraksi, seperti bermain gelembung dan menonton kartun, dalam mengurangi rasa sakit akibat kemoterapi pada anak-anak dengan kanker. Hasilnya menunjukkan bahwa kedua metode tersebut efektif, namun bermain gelembung memiliki sedikit keunggulan dalam mengurangi rasa sakit dibandingkan dengan menonton kartun (Ibrahim et al., 2020).

Penelitian lain yang dilakukan di Iran meneliti efek penggunaan mainan pada anak-anak yang menjalani prosedur kolonoskopi. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan mainan efektif dalam mengurangi rasa sakit dan meningkatkan penerimaan prosedur medis pada anak-anak (Marliana et al., 2023). Studi lainnya menggunakan metode analisis meta untuk mengevaluasi efektivitas terapi distraksi digital, seperti realitas virtual dan video game. Terapi digital ini secara konsisten ditemukan dapat mengurangi rasa sakit dan kecemasan pada anak-anak selama prosedur medis, meskipun tidak ada bukti yang jelas bahwa metode ini lebih unggul daripada teknik distraksi non-digital (Dewi et al., 2020). Kesimpulannya, penelitian yang telah dilakukan dalam 5

tahun terakhir secara konsisten menunjukkan bahwa berbagai bentuk terapi distraksi, termasuk penggunaan boneka tangan, efektif dalam mengurangi rasa sakit dan kecemasan pada anak-anak selama prosedur medis. Metode ini sangat dianjurkan sebagai bagian dari manajemen nyeri non-farmakologis di rumah sakit.

SIMPULAN

Terapi bermain ini terbukti sebagai pendekatan non-farmakologis yang bermanfaat dalam mengelola kecemasan pada anak-anak yang menjalani prosedur medis yang menegangkan, khususnya injeksi intravena. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan teknik distraksi, seperti terapi boneka tangan, dapat meningkatkan pengalaman anak selama di rumah sakit, menciptakan rasa aman dan nyaman. Selain itu, intervensi ini dapat menjadi model praktis bagi tenaga kesehatan di lingkungan pediatri untuk mendukung kesejahteraan psikologis pasien anak selama masa perawatan di rumah sakit.

SARAN

Bagi rumah sakit terapi distraksi boneka sangat efektif untuk menurunkan kecemasan kepada anak yang takut jarum suntik sehingga menurunkan rasa cemas dengan mengalihkan pikiran anak dengan melihat boneka dan mendengarkan dongeng.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, H., & Rusmariana, A. (2021). Gambaran Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah Yang Mengalami Hospitalisasi: Literature Review. *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan*, 1, 377–384. <http://dx.doi.org/10.48144/prosiding.v1i.688>
- Andri, J., Padila, P., & Arifin, N. A. (2021). Tingkat Kecemasan Pasien Kardiovaskuler pada Masa Pandemi COVID-19. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3(1), 382–389. <https://doi.org/10.31539/joting.v3i1.2167>
- Anggryni, M. (2022). Atraumatic Care pada Anak yang Menjalani Hospitalisasi: Literature Review. *Moluccas Health Journal*, 4(3), 109–117. <https://doi.org/10.54639/mhj.v4i3.969>
- Dewi, M. M., & Nani, N. (2020). Tinjauan Literatur: Manfaat Storytelling bagi Anak: Review Artikel. *Majalah Kesehatan*, 7(3), 201–211. <https://doi.org/10.21776/ub.majalahkesehatan.2020.007.03.7>
- Fadhilah, V. (2023). *Pengaruh Terapi Bermain Puzzle terhadap Kecemasan Akibat Dampak Hospitalisasi pada Anak Usia Prasekolah: Study Literature Review*. Universitas Muhammadiyah Magelang. <http://repositori.unimma.ac.id/id/eprint/4126>
- Ginjar, M. R., Ardianty, S., & Apriani, D. (2022). Permainan Boneka Tangan terhadap Kecemasan Anak 4-6 Tahun di Rumah Sakit Muhammadiyah Palembang. *Jurnal Ilmu Keperawatan Anak*, 5(1), 14–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.32584/jika.v5i1.1126>
- Hasbyalloh, M. S. (2022). Intervensi Keperawatan: Storytelling untuk Menurunkan Kecemasan Anak Usia Pra Sekolah yang Menjalani Perawatan di Rumah Sakit. *Jurnal Kesehatan Budi Luhur*, 15(2), 636–641. <https://doi.org/10.62817/jkbl.v15i2.147>

- Ibrahim, H. A., Arbianingsih, A., Amal, A. A., & Huriati, H. (2020). The Effectiveness of Play Therapy in Hospitalized Children with Cancer: Systematic Review. *Journal of Nursing Practice*, 3(2), 233–243. <https://doi.org/10.30994/jnp.v3i2.92>
- Kurdaningsih, S. V., Delina, S., & Firmansyah, M. R. (2022). Literature Review: Pengaruh Terapi Non Farmakologi terhadap Tingkat Nyeri Pemasangan Infus pada Anak Prasekolah. *Jurnal'Aisyiyah Medika*, 7(1), 203-218. <https://doi.org/10.36729/jam.v7i1.832>
- Latip, A. (2022). Terapi Bermain: Mewarnai dengan Tingkat Kooperatif Anak Prasekolah Akibat Hospitalisasi: Literature Review. *COMSERVA: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 210–216. <https://doi.org/10.59141/comserva.v2i2.230>
- Lestari, F. V. A., Rachmawaty, R., & Hariati, S. (2023). Komunikasi Terapeutik Perawat Melalui Pendekatan Budaya. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 5(2), 2843–2854. <https://doi.org/10.31539/joting.v5i2.6834>
- Maab, M. K., Aristina, T., Rachmawati, N., & Harigustian, Y. (2021). The Effect of Play Therapy on Children's Anxiety in Hospitalization: Literature Review. *Health Media*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.55756/hm.v3i1.64>
- Marliana, L., Hidayah, N., & Sholeha, U. (2023). Pengaruh Edukasi Berbasis Theory of Comfort terhadap Kenyamanan Penderitaendoskopi Gastrointestinal: A Systematic Review. *Jurnal Keperawatan*, 15(2), 913–926. <https://doi.org/10.32583/keperawatan.v15i2.1018>
- Mevia, I. O., Anggarani, W., & Agustin, E. D. (2022). Literature Review: The Effect of Anxiety on Digit Sucking Habit and Dental Malocclusion In Children. *Jurnal Medali*, 4(1), 36–46. <https://doi.org/10.30659/medali.4.1.36-46>
- Nugroho, F., & Rofiqoh, S. (2021). Literature Review: Terapi Bermain Clay dalam Menurunkan Respon Kecemasan pada Anak Usia Prasekolah Akibat Hospitalisasi. *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan*, 1, 678–684. https://www.academia.edu/106460220/Literature_Review_Terapi_Bermain_Clay_dalam_Menurunkan_Respon_Kecemasan_pada_Anak_Usia_Prasekolah_Akibat_Hospitalisasi
- Padila, P., Ningrum, D., Andri, J., Sartika, A., & Andrianto, M. (2021). Kecemasan Orang Tua Ketika Anak Berinteraksi Sosial di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 5(1), 168-177. <https://doi.org/10.31539/jks.v5i1.2709>
- Padila, P., Andri, J., Andrianto, M. B., Sartika, A., & Oktaviani, Y. (2022). Bermain Edukatif Ular Tangga Mampu Mengatasi Kecemasan pada Anak Hospitalisasi. *Jurnal Kesmas Asclepius*, 4(1), 1-7. <https://doi.org/10.31539/jka.v4i1.3748>
- Penyami, Y., Hartono, M., Angkasa, M. P., & Rohmah, M. N. (2021). Complementary and Alternative Medicine (CAM) pada Anak dengan Leukemia (Literature Review). *Jurnal Lintas Keperawatan*, 2(2), 1-10. <https://doi.org/10.31983/jlk.v2i2.7871>
- Pole, J. S., Andri, J., & Padila, P. (2021). Cardiovascular Patient's Anxiety in the Time of the Covid-19 Pandemic. *JOSING: Journal of Nursing and Health*, 2(1), 15-21. <https://doi.org/10.31539/josing.v2i1.3022>
- Rahmadani, E., Suryani, N. A., & Pawilayah, P. (2022). Analisis Penurunan Kecemasan Hospitalisasi Anak Usia 3-6 Tahun Menggunakan Metode Story Telling. *Jurnal Kesehatan Saintika Meditory*, 4(4657), 78–84. <http://dx.doi.org/10.30633/jsm.v4i1.1729>

- Rini, P. S. (2023). Pengaruh Terapi Okupasi dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik pada Anak Usia Sekolah: Literature Review. *Jurnal Inspirasi Kesehatan*, 1(2), 104–115. <https://jika.ikestmp.ac.id/index.php/jika/article/view/61/48>
- Sari, W. A. (2022). *Pengaruh Penerapan Family Centered Care terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah pada Fase Pra Operasi : Literature Review*. Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta <http://digilib.unisayogya.ac.id/id/eprint/6502>
- Triana, N. Y., & Dewi, F. K. (2022). Pengaruh Clay Therapy terhadap Perilaku Kooperatif Anak Pra Sekolah yang Menjalani Hospitalisasi: Literature Review. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(2), 421–428. <https://doi.org/10.53625/jirk.v2i2.2909>