



STIKES BETHESDA YAKKUM YOGYAKARTA

**PERBEDAAN PENGARUH STORYTELLING BONEKA JARI DAN
BERMAIN PUZZLE TERHADAP KECEMASAN ANAK PRASEKOLAH
DI RS PANTI WILASA Dr. CIPTO SEMARANG TAHUN 2023**

NASKAH PUBLIKASI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Keperawatan

DWI SUSILOWATI

2206011

**PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN BETHESDA YAKKUM
YOGYAKARTA**

2023

NASKAH PUBLIKASI

**PERBEDAAN PENGARUH STORYTELLING BONEKA JARI DAN
BERMAIN PUZZLE TERHADAP KECEMASAN ANAK PRASEKOLAH
DI RS PANTI WILASA Dr. CIPTO SEMARANG TAHUN 2023**

Disusun oleh:

DWI SUSILOWATI

2206011

Telah melalui Sidang Skripsi pada: 29 September 2023

Ketua Penguji

Penguji I

Penguji II

Ethic Palupuh, S.Kep., Ns.,
MNS

Indah Prawesti, S.Kep.,
Ns., M.Kep

Nimsi Melati, S.Kep.,
Ns., MAN

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sarjana Keperawatan
STIKES BETHESDA Yakkum Yogyakarta



Indah Prawesti, S.Kep., Ns., M.Kep

**PERBEDAAN PENGARUH *STORYTELLING* BONEKA JARI DAN
BERMAIN *PUZZLE* TERHADAP KECEMASAN ANAK PRASEKOLAH
DI RS PANTI WILASA DR. CIPTO SEMARANG TAHUN 2023**

Dwi Susilowati¹, Nimsi Melati²

ABSTRAK

Latar Belakang : Kecemasan pada anak usia prasekolah yang sedang menjalani hospitalisasi dapat menghambat dan menyulitkan proses pengobatan yang berdampak terhadap penyembuhan pada anak sehingga memperpanjang masa rawat dan berisiko terkena komplikasi dari infeksi nosokomial serta menimbulkan trauma pada anak.

Tujuan Penelitian : Menganalisis karakteristik responden anak usia prasekolah yang meliputi umur dan jenis kelamin sebelum dan setelah pelaksanaan *storytelling* boneka jari dan bermain *puzzle* terhadap kecemasan anak prasekolah di RS Panti Wilasa Dr. Cipto Semarang Tahun 2023.

Metode Penelitian : Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu two group pre-post test design dengan model *quasy experimental*. Teknik pengambilan sampel dengan cara *accidental sampling* dengan jumlah sampel 32 orang responden. Pengambilan data menggunakan kuesioner DASS dan pengujian data menggunakan uji *Mann-Whitney*.

Hasil Penelitian : Hasil uji *Mann-Whitney* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara *storytelling* boneka jari dan permainan *puzzle* dalam menurunkan kecemasan anak usia prasekolah yang sedang menjalani hospitalisasi.

Kesimpulan : Penggunaan *storytelling* boneka jari dan permainan *puzzle* kepada anak usia prasekolah yang sedang menjalani hospitalisasi terjadi perbedaan pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah dilakukan intervensi *storytelling* boneka jari dan permainan *puzzle*.

Kata Kunci : *storytelling* boneka jari, permainan *puzzle*, kecemasan, anak usia prasekolah, hospitalisasi

¹ Mahasiswa Sarjana Keperawatan. STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta

² Dosen STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta

***DIFFERENCES IN THE EFFECT OF FINGER PUPPET STORYTELLING
AND PUZZLE PLAYING ON ANXIETY OF PRESCHOOL CHILDREN AT
RS PANTI WILASA DR. CIPTO SEMARANG IN 2023***

Dwi Susilowati¹, Nimsi Melati²

ABSTRACT

Background: Anxiety in preschool-aged children undergoing hospitalization can hinder and complicate the treatment process, impacting the healing of the child, thus prolonging the hospitalization period and risking complications from nosocomial infections, as well as causing trauma to the child.

Objectives: Analyzing the characteristics of preschool-aged respondent children, including age and gender, before and after the implementation of finger puppet storytelling and puzzle play on preschool children's anxiety at RS Panti Wilasa Dr. Cipto Semarang in 2023.

Methods: The design used in this study is two group pre-post test design with quasy experimental model. Sampling technique by accidental sampling with a total sample of 32 respondents. Data collection using DASS 42 questionnaires and data testing using Mann-Whitney test.

Results: The Mann-Whitney test results indicate a significance value of 0.002. These results indicate that there is a significant difference between finger puppet storytelling and puzzle games in reducing anxiety in preschool-aged children undergoing hospitalization.

Conclusion : The use of finger puppet storytelling and puzzle games for preschool-aged children undergoing hospitalization shows a significant difference in influence before and after the intervention of finger puppet storytelling and puzzle games

Keywords : finger puppet storytelling, puzzle game, anxiety, preschool age children, hospitalization

¹ Student of Bachelor of Nursing, Bethesda Institute for Health Sciences

² Lecturer Bethesda Institute for Health Sciences

PENDAHULUAN

Kekebalan dan daya tahan tubuh yang belum memadai seringkali menyebabkan anak kelelahan sehingga mudah jatuh sakit, yang mengharuskan anak usia prasekolah menjalani pengobatan dan perawatan di rumah sakit, sehingga membuat anak harus menjalani serangkaian pengobatan di rumah sakit atau proses hospitalisasi hingga status kesehatannya membaik dan dapat dipulangkan kembali ke rumah¹. Hospitalisasi merupakan suatu proses bagi anak untuk berada di rumah sakit menjalani pengobatan dan perawatan sampai keadaan pulih dan dapat dipulangkan kembali ke rumah². Rasa cemas saat menjalani hospitalisasi yang dirasakan oleh anak disebabkan karena menghadapi stresor yang ada di lingkungan rumah sakit yang asing dan tidak familiar karena menghadapi sesuatu yang baru dan belum pernah dialami sebelumnya, serta rasa tidak nyaman karena merasakan sesuatu yang menyakitkan¹.

Kecemasan pada anak dapat diatasi melalui beberapa cara seperti terapi mewarnai, bercerita/berdongeng, origami, bermain *puzzle* serta dengan terapi audiovisual³. Bercerita (*storytelling*) merupakan teknik yang efektif dalam mengalihkan perhatian anak dari keadaan cemas⁴. Permainan *puzzle* bisa dilakukan pada ruang perawatan tanpa tempat khusus, serta tersedia beraneka ragam bentuk *puzzle* dan warna, sehingga anak tidak mudah bosan dalam bermain *puzzle*⁵.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan desain penelitian *quasy eksperimental*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *two group pre-post test design*. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu kecemasan pasien usia prasekolah dan variabel bebas penelitian ini yaitu intervensi menggunakan *storytelling* boneka jari dan permainan *puzzle*. Penelitian ini dilaksanakan di Rumah Sakit Panti Wilasa Dr. Cipto Semarang dari tanggal 10 Agustus – 29 Agustus 2023. Pemilihan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan cara *accidental sampling* dengan mengambil pasien anak usia prasekolah yang menjalani perawatan yang kebetulan ada atau dijumpai saat penelitian. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 32 pasien anak usia

prasekolah yang terdiri dari 16 pasien sebagai sampel dengan intervensi storytelling boneka jari dan 16 pasien sebagai sampel dengan intervensi permainan *puzzle*. Responden dari penelitian ini merupakan orang tua/wali yang sedang menunggu pasien di Ruang Alpha RS Panti Wilasa Dr. Cipto Semarang pada saat penelitian berlangsung.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Univariat

Uji univariat digunakan untuk memperoleh gambaran distribusi proporsi karakteristik responden. Hasil uji univariat data sampel dengan intervensi *storytelling* dan Permainan *Puzzle* dapat dilihat pada Tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Karakteristik Responden dengan Intervensi *Storytelling* Boneka Jari

Distribusi Proporsi Sampel		Jumlah	Persentase (%)
Usia	3 – 4 tahun	6	37,5%
	4 – 5 tahun	5	31,3%
	5 – 6 tahun	5	31,3%
	Jumlah	16	100%
Jenis Kelamin	Laki – Laki	7	43,8%
	Perempuan	9	56,3%
	Jumlah	16	100%

Dari Tabel 1 dapat dilihat bahwa responden dengan intervensi menggunakan *storytelling* boneka jari yang paling banyak berada pada rentang usia 3-4 tahun dan berjenis kelamin perempuan.

Tabel 2. Karakteristik Responden dengan Intervensi Permainan *Puzzle*

Distribusi Proporsi Sampel		Jumlah	Persentase (%)
Usia	3 – 4 tahun	8	50%
	4 – 5 tahun	5	31,3%
	5 – 6 tahun	3	18,8%
	Jumlah	16	100%
Jenis Kelamin	Laki – Laki	7	43,8%
	Perempuan	9	56,3%
	Jumlah	16	100%

Dari Tabel 2 dapat dilihat bahwa responden dengan intervensi menggunakan permainan *puzzle* yang paling banyak berada pada rentang usia 3-4 tahun dan berjenis kelamin perempuan.

Data kecemasan pasien anak usia prasekolah sebelum dan sesudah intervensi *storytelling* dan Permainan *Puzzle* sebagai berikut:

Tabel 3. Tingkat Kecemasan Pasien Usia Pra Sekolah dengan Intervensi *Storytelling* Boneka Jari

Kategori Kecemasan		Jumlah	Persentase (%)
Sebelum	Sangat Berat	4	25%
	Berat	12	75%
	Sedang	0	0%
	Ringan	0	0%
	Normal	0	0%
	Jumlah	16	100%
Rata - Rata		24,625	
Sesudah	Sangat Berat	0	0%
	Berat	0	0%
	Sedang	13	81,3%
	Ringan	3	18,8%
	Normal	0	0%
	Jumlah	16	100%
Rata - Rata		11,625	

Dari Tabel 3, dapat dilihat bahwa sebelum dilakukan intervensi terhadap pasien usia pra sekolah, mayoritas memiliki tingkat kecemasan sangat berat. Setelah dilakukan intervensi menggunakan *storytelling* dengan boneka jari, terjadi penurunan tingkat kecemasan dengan mayoritas pasien anak usia prasekolah memiliki tingkat kecemasan kecemasan sedang.

Tabel 4. Tingkat Kecemasan Pasien Usia Pra Sekolah dengan Intervensi Permainan *Puzzle*

Kategori Kecemasan		Jumlah	Persentase (%)
Sebelum	Sangat Berat	11	31,3%
	Berat	5	68,8%
	Sedang	0	0%
	Ringan	0	0%
	Normal	0	0%

	Jumlah	16	100%
Rata - Rata		25,687	
Sesudah	Sangat Berat	0	0%
	Berat	0	0%
	Sedang	7	43,8%
	Ringan	9	56,3%
	Normal	0	0%
	Jumlah	16	100%
Rata - Rata		9,437	

Dari Tabel 4, dapat dilihat bahwa sebelum dilakukan intervensi terhadap pasien usia pra sekolah, mayoritas memiliki tingkat kecemasan sangat berat. Setelah dilakukan intervensi menggunakan permainan *puzzle*, terjadi penurunan tingkat kecemasan dengan mayoritas pasien anak usia prasekolah memiliki tingkat kecemasan sedang.

2. Hasil Uji Bivariat

Hasil uji normalitas data dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data

Responden Intervensi	Nilai A.Sig	Keterangan	Uji Hipotesis
<i>Storytelling</i> Boneka Jari	0,136	Data Berdistribusi Normal	Uji <i>Mann-Whitney</i>
Permainan <i>Puzzle</i>	0,029	Data Berdistribusi Tidak Normal	

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa skor kecemasan responden *storytelling* boneka jari berdistribusi normal, sedangkan skor kecemasan responden permainan *puzzle* tidak berdistribusi normal, sehingga uji hipotesis menggunakan Uji *Mann-Whitney*.

a. Pengaruh Penggunaan *Storytelling* Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah

Pengaruh penggunaan *storytelling* boneka jari dalam terhadap kecemasan anak diketahui melalui uji *t-test dependent (Paired Sample t-test)*. Hasil uji *t-test dependent* dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Pengaruh Penggunaan *Storytelling* Boneka Jari terhadap Tingkat Kecemasan Pasien Usia Pra Sekolah

Kecemasan	<i>p value</i>	A
Kecemasan Sebelum dilakukan Intervensi <i>Storytelling</i>		
Kecemasan Sesudah dilakukan Intervensi <i>Storytelling</i>	0,000	0,05

Hasil uji *Paired Sample t-test* diperoleh nilai signifikansi 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *storytelling* dengan boneka jari berpengaruh secara signifikan dalam menurunkan tingkat kecemasan kecemasan pasien usia prasekolah.

b. Pengaruh Penggunaan Permainan *Puzzle* Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah

Pengaruh penggunaan *puzzle* terhadap kecemasan anak diketahui melalui uji *Wilcoxon*. Hasil uji *Wilcoxon* dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Pengaruh Penggunaan *Puzzle* terhadap Tingkat Kecemasan Pasien Usia Pra Sekolah

Kecemasan	<i>p value</i>	A
Kecemasan Sebelum dilakukan Intervensi <i>Puzzle</i>		
Kecemasan Sesudah dilakukan Intervensi <i>Puzzle</i>	0,002	0,05

Hasil uji *Wilcoxon* diperoleh nilai signifikansi 0,002. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan *puzzle* berpengaruh secara signifikan dalam menurunkan tingkat kecemasan kecemasan pasien anak usia prasekolah.

c. Perbedaan Pengaruh Penggunaan *Storytelling* Boneka Jari dengan Permainan *Puzzle* Terhadap Tingkat Kecemasan Pasien Anak Usia Prasekolah

Perbedaan pengaruh penggunaan *storytelling* boneka jari dengan permainan *puzzle* terhadap tingkat kecemasan pasien usia prasekolah diketahui melalui Uji *Mann-Whitney*. Hasil uji *Mann-Whitney* dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Perbedaan Pengaruh Penggunaan *Storytelling* Boneka Jari Dengan Permainan *Puzzle*

Intervensi Pasien Usia Prasekolah	Δ Mean	Hasil Uji Mann-Whitney
Kecemasan dengan intervensi <i>Storytelling</i> Boneka Jari	21,56	0,002
Kecemasan dengan intervensi Permainan <i>Puzzle</i>	9,43	

Pada Tabel 8, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi sebesar 0,002 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan pada penggunaan *storytelling* boneka jari dan permainan *puzzle* dalam menurunkan kecemasan pasien.

B. Pembahasan

1. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia dan Jenis Kelamin

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pasien anak usia prasekolah mayoritas berada pada rentang usia 3 – 4 tahun dan berjenis kelamin perempuan. Kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi sesuai dengan tahapan perkembangan anak fase 2 sampai 5 tahun, perawat-anak pada usia ini membuat anak mengalami stres karena merasa berada jauh dari rumah dan kehilangan rutinitas yang familiar⁶. Jenis kelamin dapat mempengaruhi kecemasan dan stress pada anak, dimana anak perempuan pra sekolah yang menjalani hospitalisasi memiliki tingkat kecemasan yang lebih tinggi dibandingkan laki-laki⁷.

2. Kecemasan Anak Usia Prasekolah Sebelum dilakukan Intervensi dengan *Storytelling* Boneka Jari

Hasil penelitian yang dilakukan di RS Panti Wilasa dr. Cipto Semarang pada bulan Agustus 2023 menunjukkan bahwa mayoritas anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi dan menjadi responden *storytelling* boneka jari memiliki tingkat kecemasan sangat berat. Peneliti berpendapat bahwa mayoritas anak usia prasekolah yang menjalani

hospitalisasi akan mengalami kecemasan. Penyebab dari kecemasan ini dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor dari petugas (perawat, dokter dan tenaga kesehatan lainnya), lingkungan baru maupun keluarga yang mendampingi selama perawatan⁸.

3. Kecemasan Anak Usia Prasekolah Sesudah dilakukan Intervensi dengan Storytelling Boneka Jari

Hasil penelitian menunjukkan bahwa intervensi menggunakan *storytelling* dengan boneka jari dapat menurunkan kecemasan anak usia prasekolah yang sedang menjalani hospitalisasi karena anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi dapat teralihkannya perhatiannya dengan mendengar dan memperhatikan *storytelling* dengan boneka jari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah dilakukan intervensi menggunakan *storytelling* dengan boneka jari, terjadi penurunan tingkat kecemasan dengan mayoritas pasien anak usia prasekolah memiliki tingkat kecemasan kecemasan sedang. Metode *storytelling* yang efektif akan secara cepat memberi pengaruh menurunkan nyeri fisiologis, stress dan kecemasan dalam mengalihkan perhatian anak dari rasa nyeri⁹. Penurunan kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi dapat terjadi karena dengan dilakukannya terapi *storytelling* (mendongeng), anak akan merasa nyaman, senang dan terhibur sehingga dapat menurunkan kecemasan¹⁰.

Hasil uji pengaruh penggunaan *storytelling* boneka jari terhadap penurunan kecemasan anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi menggunakan uji *Paired Sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *storytelling* dengan boneka jari berpengaruh secara signifikan dalam menurunkan tingkat kecemasan kecemasan pasien usia prasekolah. Dalam proses intervensi menggunakan *storytelling* boneka jari, perawat seakan-akan menasehati tanpa anak merasa dinasehati atau bahkan dimarahi sehingga anak merasa nyaman mendengar alur cerita¹¹. Penurunan kecemasan pada pasien usia

prasekolah dapat terjadi ketika dilakukan intervensi nonfarmakologi, salah satunya menggunakan *storytelling*⁴.

4. Kecemasan Anak Prasekolah Sebelum dilakukan Intervensi dengan Permainan *Puzzle*

Hasil penelitian yang dilakukan di RS Panti Wilasa Dr. Cipto Semarang pada bulan Agustus 2023 menunjukkan bahwa sebelum dilakukan intervensi terhadap pasien usia pra sekolah, tingkat kecemasan pasien diukur menggunakan kuesioner *DASS 42*, mayoritas memiliki tingkat kecemasan sangat berat. Kecemasan diperoleh dari beberapa faktor, baik dari tenaga kesehatan (perawat, dokter, dan tenaga medis), lingkungan baru, maupun keluarga yang mendampingi¹².

5. Kecemasan Anak Prasekolah Sesudah dilakukan Intervensi dengan Permainan *Puzzle*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa intervensi menggunakan permainan *puzzle* dapat menurunkan kecemasan anak usia prasekolah yang sedang menjalani hospitalisasi karena anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi dapat teralihkan perhatiannya dengan bermain *puzzle*. Setelah dilakukan intervensi menggunakan permainan *puzzle*, terjadi penurunan tingkat kecemasan dengan mayoritas pasien anak usia prasekolah memiliki tingkat kecemasan sedang. Hasil uji pengaruh penggunaan permainan *puzzle* dalam menurunkan kecemasan pasien usia prasekolah diuji menggunakan uji *Wilcoxon* dan diperoleh nilai signifikansi 0,002. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan *puzzle* berpengaruh secara signifikan dalam menurunkan tingkat kecemasan kecemasan pasien usia prasekolah. Kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi telah terbukti dapat menurun dengan menggunakan permainan *puzzle*. Terapi bermain *puzzle* dapat mengurangi kecemasannya, melatih memorinya, mengasah keterampilan motorik halus anak, dan melatih keterampilan sosial⁵.

6. Perbedaan Pengaruh Penggunaan *Storytelling* Boneka Jari dengan *Puzzle* Terhadap Tingkat Kecemasan Pasien

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,002 dan kurang dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan pada penggunaan *storytelling* boneka jari dan permainan *puzzle* dalam menurunkan kecemasan pasien. Hal ini dikarenakan, pada *storytelling*, anak hanya dapat melihat dan mendengarkan saja tanpa ikut terlibat secara langsung, sedangkan pada permainan *puzzle*, anak – anak dapat terlibat langsung dalam permainan. Penggunaan metode bermain dengan menggunakan *puzzle* disamping manfaatnya yang banyak, juga dapat memberikan kesenangan kepada anak saat memainkannya sehingga kecemasan yang dirasakan oleh anak dapat menurun¹⁵. 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 sekitar¹⁶.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa karakteristik anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi mayoritas berusia 3 – 4 tahun dan berjenis kelamin perempuan. Penggunaan *storytelling* boneka jari dan permainan *puzzle* kepada anak usia prasekolah yang sedang menjalani hospitalisasi terjadi perbedaan pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah dilakukan intervensi *storytelling* boneka jari dan permainan *puzzle*. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat meneliti variable lainnya yang mempengaruhi penurunan tingkat kecemasan anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian khususnya kepada management Rumah Sakit Panti Wilasa Dr. Cipto Semarang dan dosen-dosen STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta yang telah membantu penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Rusmariana, "Gambaran Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah Yang Mengalami Hospitalisasi: Literature Review," *Seminar Nasional Kesehatan*, vol. I, hlm. 377–384, 2021.
2. Fatmawati, "Pengaruh Audiovisual Menonton Film Kartun terhadap Tingkat Kecemasan saat Prosedur Injeksi pada Anak Prasekolah," *Journal of Health Sciences*, vol. 12 (02), hlm. 15–29, 2019.
3. Deswita, "Perbedaan Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Gambar Dengan Bermain Puzzle Terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah Di Irna Anak RSUP Dr. M. Djamil Padang," *Jurnal Keperawatan*, vol. 9 (1), hlm. 13–17, 2016.
4. S. Sunarti dan Y. Ismail, "Pengaruh Story Telling Terhadap Kecemasan Anak Prasekolah pada Tindakan," *An Idea Health Journal ISSN*, vol. 1, hlm. 1, 2021.
5. G. Sukadana, N. M. A. Sukmandari, dan K. Y. Triana, "Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Tingkat Kecemasan Akibat Hospitalisasi Pada Anak Usia Toddler," *CARING*, vol. 4, no. 1, 2020.
6. I. S. Wulandari, E. Setyaningsih, dan A. C. N. Afni, "Storytelling Dengan Boneka Tangan Untuk Menurunkan Tingkat Nyeri Pemasangan Infus Pada Anak Prasekolah," *JKA: Jurnal Keperawatan 'Aisyiah*, vol. 7, no. 1, hlm. 78–85, 2020.
7. A. Yulianto, Idayati, dan S. A. Sari, "Bermain (Puzzle) Terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah Yang Mengalami Hospitalisasi," *Jurnal Wacana Kesehatan*, vol. 6, no. 1, hlm. 39, Jul 2021, doi: 10.52822/jwk.v6i1.172.
8. P. Pawiliyah dan L. Marlenis, "Pengaruh Terapi Bermain Mendongeng dengan Penurunan Tingkat Kecemasan pada Anak Usia Pra Sekolah Akibat Hospitalisasi," *Jurnal Keperawatan Silampari*, vol. 3, no. 1, hlm. 271–280, Sep 2019, doi: 10.31539/jks.v3i1.788.
9. L. D. Anggraeni dan W. Widiyanti, "Distraction Techniques: Telling Stories To Decrease Pain For Preschool Children During Infusion," *Jurnal*

Keperawatan Indonesia, vol. 22, no. 1, hlm. 23–30, Mei 2019, doi: 10.7454/jki.v22i1.887.

10. W. T. Astuti dan N. Faiqoh, “Literature Review : Penerapan Terapi Story Telling Terhadap Kecemasan Anak Prasekolah Akibat Hospitalisasi,” *Jurnal Keperawatan*, vol. 7, no. 1, hlm. 11–24, 2021.
11. F. D. Larasaty dan Sodikin, “Pengaruh Terapi Bermain Storytelling Dengan Media Hand Puppet Terhadap Kecemasan Hospitalisasi Anak Usia Pra Sekolah Di RSUD Dr. R. Goeteng Taroenadibrata Purbalingga,” *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, hlm. 96–102, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM>
12. A. R. Kaban, V. A. Damanik, dan C. Siahaan, “Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Tingkat Kecemasan Orang Tua Terhadap Hospitalisasi Anak Usia Prasekolah,” *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, vol. 3, no. 3, hlm. 565–574, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPPP>
13. D. O. Handajani, N. Yunita, dan E. Maulidatif, “Apakah Ada Pengaruh Terapi Bermain Puzzle terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah yang Mengalami Hospitalisasi di RS Bhakti Rahayu Surabaya ?,” *Jurnal Manajemen Kesehatan*, vol. 7, no. 3, hlm. 198–204, 2019.
14. N. M. D. Rianthi, M. R. S. Wulandari, dan N. M. A. Sukmandari, “Pengaruh Story Telling Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Pra Sekolah Akibat Hospitalisasi,” *Jurnal Online Keperawatan Indonesia*, vol. 5, no. 1, hlm. 38–46, Jul 2022, doi: 10.51544/keperawatan.v5i1.2749.
15. V. S. Sapardi dan R. P. Andayani, “Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Kecemasan Pada Anak Pra Sekolah,” *Jurnal Kesehatan Mercusuar*, vol. 4, no. 2, hlm. 34–40, 2021.
16. D. Fransiska, V. W. Alvianda, dan A. Rasiani, “Pengaruh Terapi Bermain Puzzle terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah pada Saat Hospitalisasi di Ruang Anak Rs Bhayangkara Sartika Asih,” *Immanuel Jurnal Ilmu Kesehatan*, vol. 13, no. 2, hlm. 78–81, 2019.