

## PENGARUH TERAPI BERMAIN PUZZLE TERHADAP TINGKAT KECEMASAN ANAK USIA PRA SEKOLAH AKIBAT HOSPITALISASI DI RUANG ZAMRUD SANTOSA HOSPITAL BANDUNG CENTRAL

Nina Mulhayati <sup>1\*)</sup>, Meilati Suryani <sup>1)</sup>, Oktavina Yesayas<sup>1)</sup>

1) Program Studi S1 Keperawatan STIKes Budi Luhur Cimahi

Jl. Kerkof No.243, Leuwigajah, Kec. Cimahi Sel., Kota Cimahi, Jawa Barat , Indonesia

\*E-mail korespondensi : [ninamulhayati66@gmail.com](mailto:ninamulhayati66@gmail.com)

### ABSTRAK

Hospitalisasi adalah suatu proses karena alasan berencana maupun darurat yang mengharuskan anak untuk tinggal atau dirawat dirumah sakit. Hospitalisasi akan memiliki pengaruh negatif yang signifikan pada anak usia prasekolah. Salah satu reaksi anak terhadap hospitalisasi yaitu kecemasan. Peran perawat dalam mengurangi kecemasan yaitu dengan memberikan terapi bermain puzzle. Permainan puzzle dapat membantu anak lebih fokus dan mengurangi kecemasan pada anak usia pra sekolah. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah di Ruang Zamrud Santosa Bandung Central. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan jenis pre eksperimental. Desain yang digunakan yaitu One-Group Pretest-Posttest. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah Accidental Sampling dengan sampel 48 orang. Responden pada penelitian ini berusia anak usia pra sekolah 3-6 yang Skor Tingkat Kecemasan 2 sampai dengan 4 (cemas sedang sampai cemas sangat berat) tahun. Pengukuran tingkat kecemasan dengan Face Anxiety Scale Hasil analisis data menggunakan uji marginal homogeneity terdapat pengaruh terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah di ruang Zamrud Santosa Hospital Bandung Central dengan p value 0,000. Hal itu ditunjukkan bahwa 48 orang anak mengalami tingkat cemas sangat berat sebanyak 12 orang, dari 12 orang tersebut mengalami penurunan tingkat cemas sangat berat ke tingkat cemas ringan sebanyak 6 orang (50%), sedangkan yang menunjukkan penurunan tingkat cemas sangat berat ke tingkat cemas sedang sebanyak 5 orang (41,7%) dan yang tetap mengalami kecemasan sangat berat setelah diberikan terapi puzzle ada 1 orang (8,3%). Diharapkan perawat dapat memberikan terapi bermain puzzle untuk mengurangi kecemasan anak usia prasekolah selama hospitalisasi.

**Kata kunci:** terapi bermain, hospitalisasi, kecemasan, pra sekolah

### ABSTRACT

*Hospitalization is a process for planning or emergency reasons that requires the child to stay or be hospitalized. Hospitalization will have a significant negative effect on preschoolers. One of the children's reactions to hospitalization is anxiety. The role of nurses in reducing anxiety is by providing puzzle play therapy. Puzzle games can help children focus more and reduce anxiety in preschoolers. The purpose of this study was to determine the effect of puzzle play therapy on the anxiety level of preschool children in the Zamrud Santosa Room, Bandung Central. This research is a research that uses a pre-experimental type. The design used is One-Group Pretest-Posttest. The sampling technique used in this study is Accidental Sampling with a sample of 48 people. Respondents in this study were pre-school aged children 3-6 who scored an anxiety level of 2 to 4 (moderate anxiety to very severe anxiety) years. Measurement of anxiety level with Face Anxiety Scale The results of data analysis using the marginal homogeneity test showed the effect of puzzle play therapy on the anxiety level of preschool children in the Zamrud Santosa Hospital Bandung Central with p value 0.000. It is intended that 48 children experienced a very severe level of anxiety as many as 12 people, of those 12 people experienced a decrease in the level of very severe anxiety to a mild level of anxiety as many as 6 people (50%), while those who showed a decrease in the level of very severe anxiety to a moderate level of anxiety, as many as 5 people (41.7%) and who continued to experience very severe anxiety after being given puzzle therapy were 1 person (8.3%). It is hoped that nurses can provide puzzle play therapy to reduce anxiety for preschoolers during hospitalization*

**Keywords:** play therapy, hospitalization, anxiety, preschool

## A. PENDAHULUAN

Hospitalisasi pada anak akan diperlakukan sebagai pasien yang harus menjalani berbagai perawatan, termasuk perawatan medis, operasi, dan infus, sampai mereka dipulangkan. Cara seorang anak dalam merespons terhadap hospitalisasi bervariasi tergantung pada tahap perkembangan mereka, pengalaman keperawatan sebelumnya, keterampilan pertahanan diri, dan akses ke sistem pendukung seperti keluarga.

Anak-anak yang dirawat di rumah sakit mungkin mengalami kecemasan sebagai akibat dari stres di lingkungan rumah sakit. Efek kecemasan ini, jika tidak segera ditangani dapat membuat anak melakukan penolakan selama perawatan dan pengobatan yang ditawarkan, memperpanjang masa rawat anak, dan mungkin memperparah penyakitnya. Untuk mengurangi dampak hospitalisasi pada anak yang menjalani perawatan, peran perawat dalam kasus tersebut sebagai fasilitator yang dapat mengurangi kecemasan, termasuk terapi bermain. Menurut data WHO (World Health Organization) tahun 2018, 3% hingga 10% pasien anak di Amerika Serikat mengalami stres selama dirawat di rumah sakit. Sekitar 3% hingga 7% anak usia sekolah di Jerman, serta 5%-10 persen anak yang dirawat di rumah sakit di Kanada dan Selandia Baru, menunjukkan tanda-tanda stres selama mereka dirawat di rumah sakit. Di Indonesia, morbiditas anak mempengaruhi lebih dari 45 persen dari populasi anak secara keseluruhan.

Permainan puzzle dapat membantu anak lebih fokus, lebih tepat, dan lebih sabar, serta meningkatkan koordinasi tangan-mata Anda. Anak-anak belajar mencocokkan potongan puzzle dan menyatukannya untuk membentuk gambar, yang meningkatkan memori mereka dan mengajari mereka tentang hubungan. Mereka juga dapat dilatih untuk berpikir secara matematis (menggunakan belahan otak kiri).[5]

Hal di atas sejalan dengan Penelitian lain tentang dampak terapi bermain pada kecemasan pada anak-anak antara usia 3-5 yang menerima perawatan medis yang dilakukan pada tahun 2017. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa tingkat kecemasan pada anak-anak antara usia 3 dan 5 tahun dinilai sebelum terapi bermain menggunakan mean (2,87), median (3), dan standar deviasi (0,342). Setelah dilakukan terapi bermain, anak usia 3-5 tahun diukur tingkat kecemasannya menggunakan mean (2,39), median (3), dan standar deviasi (0,695). Uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kecemasan anak sebelum dan sesudah terapi di Puskesmas Peukan Baro Kabupaten Pidie dengan p value 0,000.

Menurut hasil wawancara dengan kepala ruangan dan studi pendahuluan di kamar zamrud, kegiatan yang dapat menurunkan tingkat kecemasan anak selama proses pengobatan belum dilaksanakan, dikarenakan ruang rawat inap anak sudah dipindahkan ke lantai 4 yang sebelumnya lantai 7, sejak tahun 2017 dan fasilitas bermain sebelumnya belum tersedia. Berdasarkan hasil studi pendahuluan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan pada anak usia pra sekolah akibat hospitalisasi di Ruang Zamrud Santosa Hospital Bandung Central.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan jenis pre ekperimental. Desain yang digunakan yaitu One-Group Pretest-Posttest. Variabel dalam penelitian ini yaitu terapi bermain puzzle sebagai variabel independen (variabel bebas). Sedangkan variabel dependen

dalam penelitian ini yaitu tingkat kecemasan anak usia pra sekolah usia 3-6 tahun. Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak usia pra sekolah yang dirawat di Ruang Zamrud Santosa Hospital Bandung Central dengan jumlah Jumlah anak usia pra sekolah bulan desember 2021 yaitu 56 anak. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah Sampling Insidental / Accidental Sampling maka sampel dalam penelitian ini sebanyak 48 responden. Dengan kriteria inklusi Responden berusia anak usia pra sekolah 3-6 tahun dengan Skor Tingkat Kecemasan 2 sampai dengan 4 (cemas sedang sampai cemas sangat berat). Instrument untuk terapi bermain yang digunakan yaitu permainan puzzle.

Sedangkan instrument untuk mengukur tingkat kecemasan dengan lembar observasi yang menggunakan Face Anxiety Scale. Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengobservasi respon kecemasan anak pada jenis tindakan keperawatan yang sama. Observasi pertama (pre test) dilakukan sebelum pemberian terapi bermain sedangkan observasi kedua (post test) dilakukan sesudah pemberian terapi bermain.

Teknik pengumpulan data adalah:

1. Tahap pre test  
 Pengumpulan data pertama yaitu melakukan penilaian tingkat kecemasan responden sebelum diberikan terapi bermain menggunakan Face Anxiety Scale pada saat melakukan pengkajian awal pasien.
2. Tahap pelaksanaan  
 Memberikan intervensi bermain puzzle selama 10-15 menit sebanyak 2 kali intervensi pada hari rawat ke 1 dan hari kedua berupa terapi bermain puzzle.
3. Tahap post test  
 Setelah diberikan intervensi pada hari kesatu dan kedua, peneliti menilai tingkat kecemasan menggunakan face anxiety scale pada responden pada hari rawat ketiga atau ke empat.

### C. HASIL PENELITIAN

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Tingkat Kecemasan sebelum dan sesudah Pada Anak Usia Prasekolah Yang Mengalami Dampak Hospitalisasi sebelum diberikan terapi bermain.

Tingkat kecemasan sebelum	Frekuensi Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah Yang Mengalami Dampak Hospitalisasi sebelum diberikan terapi bermain.	
	Frekuensi	Presentase %
Cemas Berat	36	75 %
Cemas Sangat Berat	12	25%
Total	48	100%
Tingkat kecemasan sesudah		
Cemas Ringan	17	35,4%
Cemas Sedang	18	37,5%
Cemas Berat	13	27,1%
Total	48	100%

Sumber : data primer, 2022

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa dari 48 responden anak usia prasekolah yang belum diberikan terapi bermain sebagian besar mengalami kecemasan tingkat cemas berat sebanyak 36 orang (75%), dan sebagian kecil mengalami kecemasan sangat berat sebanyak 12 orang (25%).

Sedangkan tingkat kecemasan setelah diberikan terapi bermain menunjukkan bahwa dari 48 orang anak usia prasekolah setelah diberikan terapi bermain hampir setengahnya mengalami kecemasan tingkat sedang sebanyak 18 orang anak usia prasekolah (37,5%), dan kecemasan tingkat ringan sebanyak 17 orang (35,4%) dan sebagian kecil mengalami tingkat cemas berat sebanyak 13 orang (27,1%).

Tabel 2 Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Pra Sekolah.

		Tingkat Kecemasan Setelah Diberikan terapi Bermain									
		Cemas Ringan		Cemas Sedang		Cemas Berat		Total		p value 0,000	
		F	%	F	%	F	%	F	%		
Tingkat Kecemasan Sebelum Diberikan Terapi Bermain	Cemas Berat	11	30,6%	13	36,1%	12	33,3%	36	100%		
	Cemas Sangat Berat	6	50%	5	41,7%	1	8,3%	12	100%		
Total		17	35,4%	18	37,5%	13	27,1%	48	100%		

Sumber: Data Primer, 2022

Berdasarkan tabel 3 mengenai Pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah diperoleh hasil bahwa sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* 75% menunjukkan tingkat cemas berat, dan 25% menunjukkan tingkat cemas sangat berat. Dan setelah diberikan terapi bermain *puzzle* menunjukkan penurunan tingkat cemas sangat berat ke tingkat cemas ringan sebanyak 6 orang (50%), sedangkan yang menunjukkan penurunan tingkat cemas sangat berat ke tingkat cemas sedang sebanyak 5 orang (41,7%) dan yang tetap mengalami kecemasan sangat berat setelah diberikan terapi *puzzle* ada 1 orang (8,3%).

Hasil uji *marginal homogeneity* diperoleh nilai  $P\ value = 0,000 < \alpha = 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Dengan demikian disimpulkan dengan tingkat signifikansi 5%, terdapat pengaruh terapi bermain terhadap tingkat kecemasan sebelum dan sesudah pada anak usia pra sekolah diberikan terapi bermain.

#### D. PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa dari 48 responden anak usia prasekolah yang belum diberikan terapi bermain mengalami kecemasan tingkat cemas berat sebanyak 36 orang (75%) dan sebagian kecil mengalami kecemasan sangat berat sebanyak 12 orang (25%).

Hal diatas menunjukkan hospitalisasi akan memiliki dampak terhadap anak usia pra sekolah salah satunya adalah kecemasan anak karena anak harus menjalani perawatan di rumah sakit, kondisi tersebut menjadi faktor stressor bagi anak sendiri. Selain itu anak mempunyai sejumlah keterbatasan dalam mekanisme coping untuk mengatasi masalah.

Kecemasan karena perpisahan, kehilangan kendali karena keterbatasan fisik yang membuat anak bergantung pada bantuan dari luar, dan faktor lainnya dapat berkontribusi pada kecemasan pada anak prasekolah yang dirawat di rumah sakit. Selain itu, rasa sakit atau cedera fisik yang membutuhkan proses penyembuhan seperti operasi atau infus akan membuat anak lebih cemas.[3]

Gaya pengasuhan keluarga, terutama yang terlalu protektif dan selalu memanjakan anak-anak mereka, dapat berdampak pada peningkatan kecemasan anak bereaksi terhadap terapi. Kecemasan anak akan meningkat di samping pengasuhan keluarga karena mereka menyaksikan keluarga yang terlalu khawatir atau stres bahwa anak mereka dirawat di rumah sakit. Pengalaman menerima pengobatan untuk pertama kalinya juga bisa membuat anak menjadi lebih cemas karena akan membuat mereka takut dan gelisah.[1]

Bermain pada saat dirawat dapat dijadikan terapi pada anak yang mengalami berbagai perasaan yang sangat tidak menyenangkan seperti marah, takut, cemas, sedih dan nyeri. Untuk itu dengan melakukan permainan anak akan terlepas dari ketegangan dan stress yang dialaminya karena dapat mengalihkan perasaan takut, cemas pada permainan.[1]

#### **Tingkat kecemasan anak usia prasekolah setelah diberikan terapi bermain puzzle**

Bermain dapat mengurangi kecemasan pada anak usia prasekolah ditunjukkan pada Tabel 2 yang menunjukkan bahwa dari 48 orang anak usia prasekolah setelah diberikan terapi bermain hampir setengahnya mengalami kecemasan tingkat sedang sebanyak 18 orang anak usia prasekolah (37,5%).

Berdasarkan hal diatas setelah diberikan terapi bermain puzzle mengalami penurunan kecemasan dari cemas berat atau sangat berat ke tingkat cemas ringan dan sedang. Hal ini menunjukkan bahwa terapi bermain dapat digunakan sebagai salah satu bentuk pengobatan untuk mengurangi kecemasan anak selama dirawat dengan mengungkapkan pikiran, perasaan, dan mimpinya selama berada di rumah sakit. Anak-anak dapat berlatih memberi dan menerima melalui aktivitas bermain, mengeksplorasi permainan, dan menggunakan imajinasi dan keterampilan berpikir mereka untuk memecahkan tantangan. Selain itu, anak-anak juga dapat menguji kemampuan mereka dengan mencoba peran baru dan melihat perilaku mereka mempengaruhi orang lain selama di rumah sakit dengan bermain sambil belajar tentang kemampuan mereka, membandingkan diri mereka dengan orang lain, dan menguji kemampuan mereka.

### **Pengaruh terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah akibat hospitalisasi**

Maka terapi bermain memiliki pengaruh terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah akibat hospitalisasi hal tersebut ditunjukkan pada tabel 3 yang menunjukkan adanya pengaruh terapi bermain terhadap tingkat kecemasan anak usia pra sekolah yang menunjukkan penurunan tingkat cemas sangat berat ke tingkat cemas sedang sebanyak 5 orang (41,7%) dan yang tetap mengalami kecemasan sangat berat setelah diberikan terapi puzzle ada 1 orang (8,3%). Tabel 3 menunjukkan hasil marginal homogeneity diperoleh nilai  $P \text{ value} = 0,000 < \alpha = 0,05$  yang berarti terdapat pengaruh terapi bermain terhadap tingkat kecemasan anak usia pra sekolah di Ruang Zamrud Santosa Hospital Bandung Central.

Berdasarkan hasil diatas menunjukkan adanya pengaruh terapi bermain puzzle terhadap anak yang mengalami penurunan kecemasan. Hal ini menunjukkan bahwa terapi bermain dapat digunakan sebagai salah satu bentuk pengobatan untuk mengurangi kecemasan anak selama dirawat dengan mengungkapkan pikiran, perasaan, dan mimpinya selama berada di rumah sakit. Anak akan belajar memberi dan menerima melalui kegiatan bermain. Mereka juga akan belajar memecahkan masalah melalui eksplorasi permainan dan penggunaan kreativitas dan proses berpikir mereka. Anak-anak juga dapat menguji kemampuan mereka dengan mencoba peran baru dan melihat bagaimana perilaku mereka mempengaruhi orang lain selama di rumah sakit. Dengan bermain anak belajar tentang kemampuan mereka, membandingkan diri mereka dengan orang lain, dan menguji kemampuan mereka.

Kecemasan anak dapat dikurangi dengan memainkan puzzle. Dengan bermain bertujuan agar anak-anak dapat melatih kesabaran dan ketekunan mereka saat menyusun teka-teki. Hal ini lambat laun akan mengubah pola pikir anak sehingga terbiasa menghadapi situasi dengan kesabaran, ketekunan, dan ketenangan. Bermain puzzle baik untuk perkembangan anak dan juga untuk mengatasi kecemasan.[19]

Walaupun terapi bermain puzzle mempengaruhi dalam penurunan tingkat cemas pada anak yang mengalami dampak hospitalisasi masih terdapat anak yang masih mengalami kecemasan setelah diberikan terapi bermain puzzle yaitu sebanyak 12 orang anak (33,3%) yang masih mengalami kecemasan cemas berat dan 1 orang anak (8,3%) yang masih mengalami kecemasan sangat berat setelah diberikan terapi bermain puzzle. Hal ini dikarenakan dalam proses penelitian, anak masih mendapatkan stressor sehingga masih mengalami kecemasan dikarenakan adanya pemeriksaan laboratorium rutin pada anak yang dirawat karena dengue fever, selain itu adanya proses pemberian terapi yang diharuskan seperti pergantian verban setiap hari pada anak dengan post op pemasangan K-Wire atau pembedahan tulang lainnya, sehingga anak masih merasakan cemas karena nyeri yang dirasakannya. Selain dari kondisi anaknya, hal yang membuat tingkat kecemasan anak masih ada dikarenakan masih ada orang tua yang belum bisa menutupi rasa panik dan kecemasan dihadapan anaknya sendiri sehingga anak tetap mengalami kecemasan walau sudah diberikan terapi bermain puzzle.

Hal tersebut sejalan dengan teori yang ada, faktor keluarga, pola asuh, support sistem yang tersedia, dan keterampilan coping dalam menangani stressor mempengaruhi kecemasan.[1] Sehingga dalam penelitian ini sangat tergantung terhadap dukungan keluarga dalam proses pemberian terapi bermain tersebut.

#### E. KESIMPULAN

Berdasarkan latar belakang, tujuan penelitian, pengajuan hipotesis serta hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab - bab sebelumnya, maka peneliti menarik kesimpulan dari penelitian ini yaitu:

1. Gambaran tingkat kecemasan anak usia pra sekolah sebelum diberikan terapi bermain puzzle menunjukkan bahwa dari 48 responden anak usia prasekolah yang belum diberikan terapi bermain sebagian besar mengalami kecemasan tingkat cemas berat sebanyak 36 orang (75%), dan sebagian kecil mengalami kecemasan sangat berat sebanyak 12 orang (25%).
2. Gambaran tingkat kecemasan setelah diberikan terapi bermain puzzle menunjukkan bahwa dari 48 orang, hampir setengahnya mengalami kecemasan tingkat sedang sebanyak 18 orang anak usia prasekolah (37,5%), dan kecemasan tingkat ringan sebanyak 17 orang (35,4%) dan sebagian kecil mengalami tingkat cemas berat sebanyak 13 orang (27,1%).
3. Hasil uji marginal homogeneity diperoleh nilai P value =  $0,000 < \alpha = 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Dengan demikian disimpulkan dengan tingkat signifikansi 5%, terdapat pengaruh terapi bermain terhadap tingkat kecemasan sebelum dan sesudah pada anak usia pra sekolah diberikan terapi bermain.

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan maka peneliti ingin menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Perawat Rumah Sakit  
Untuk rumah sakit agar menerapkan terapi bermain dan memfasilitasi terapi bermain dan ruangan khusus bermain untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak akibat dampak hospitalisasi.
2. Bagi Instansi Pendidikan  
Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi yang ada dan meningkatkan pengetahuan mahasiswa di bidang keperawatan anak khususnya mahasiswa program studi ilmu keperawatan STIKES Budi Luhur Cimahi.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya  
Bagi penelitian selanjutnya adalah membandingkan terapi bermain puzzle dengan terapi bermain lainnya yang dapat mengurangi kecemasan pada anak prasekolah, mengadakan penelitian dengan mengembangkan penelitian terapi bermain puzzle dengan variabel tingkat kooperatif anak prasekolah.
4. Bagi Orang tua dan Masyarakat  
Penelitian ini dapat bermanfaat bagi responden khususnya orang tua bahwa terapi bermain sangat bermanfaat bagi anak dalam mengurangi tingkat kecemasan selama perawatan di rumah sakit.

## F. REFERENSI

- Fitriani. 2017. "terapi bermain puzzle terhadap penurunan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah(3-6 tahun) yang menjalani kemoterapi di ruang hematologi onkologi anak". *Dunia Keperawatan*, Volume 5, Nomor 2, September 2017: 65-74
- Hawari, Dadang. 2016. *Manajemen Stres Cemas dan Depresi*. Jakarta : Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia
- Nikmatur. 2018. *Terapi Bermain*. Jember: LPPM Universitas Muhammadiyah
- Supartini. 2014. *Buku Ajar Konsep Keperawatan Anak*. Jakarta:ECG.
- Wong, D.L., Hockenberry, M., Wilson, D., Winkelstein, M.L., & Schwartz, P.2011. *Buku Ajar Keperawatan Pediatric*. Jakarta:ECG.
- Profil Anak Indonesia.2020. *Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA)*
- Hadi, Y. M. W.2020. *The Effectiveness of Applying The Family-Centered Care Method to Pediatric Patients with Stress Hospitalization*.
- Kaplan, HI, Saddock, BJ & Grabb, JA.2010. *Kaplan-Sadock Sinopsis Psikiatri Ilmu Pengetahuan Prilaku Psikiatri Klinis*. Tangerang: Bina Rupa Aksara.
- Al-ihsan, Muhammad.2018. *Terapi bermain origami terhadap kecemasan anak usia prasekolah*. *Dunia Keperawatan*, Volume 6, Nomor 1, Maret 2018: 63 – 70
- Soetjiningsih.2012. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta:ECG
- Mansur, Arif Rohman.2019. *Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah*. Padang: Andalas University Press.