



## **PENGARUH PEMBERIAN TERAPI BERMAIN *PUZZLE* TERHADAP TINGKAT KECEMASAN PADA ANAK PRASEKOLAH (4-5 TAHUN) SELAMA HOSPITALISASI DIRUMAH SAKIT UMUM MAYJEN H.A THALIB KERINCI**

### ***THE EFFECT OF PUZZLE PLAY THERAPY ON ANXIETY LEVELS INPRESCHOOL CHILDREN(4-5 YEARS) DURING HOME HOSPITALIZATION GENERAL HOSPITAL OF MAJOR GENERAL H.A THALIB KERINCI***

**Siti Aisyah Nur<sup>1\*</sup>, Indah Komala Sari<sup>2</sup>, Honesty Diana Morika<sup>3</sup>**

Stikes Syedza Saintika  
(sitiaisyahn703@gmail.com)

#### **ABSTRAK**

Hospitalisasi merupakan perawatan yang dilakukan dirumah sakit dan dapat menimbulkan trauma dan stress pada pasien yang baru mengalami rawat inap dirumah sakit. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *Quasi Eksperimental* serta dengan pendekatan *Pre test-Pos tes*. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 62 kasus dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Rata-Rata Tingkat Kecemasan Sebelum Melakukan Pemberian Terapi Bermain *Puzzle* adalah 4,94, nilai terendah 4 dan tertinggi 6. Rata-Rata Tingkat Kecemasan Sesudah Melakukan Pemberian Terapi Bermain *Puzzle* adalah 2,6 dengan nilai terendah 1 dan tertinggi 3. Hasil uji statistik di dapatkan *p Value* 0,001 maka terdapat pengaruh pemberian terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan pada anak prasekolah (4-5 tahun) selama hospitalisasi. Disarankan kepada pihak rumah sakit dapat memberi informasi kesehatan tentang manfaat terapi bermain *puzzle* kepada masyarakat sebagai salah satu cara untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak pada pasien tanpa efek samping.

**Kata Kunci:** *Terapi Bermain, kecemasan*

#### **ABSTRACT**

*Hospitalization is a treatment performed in a hospital and can cause trauma and stress to patients who have recently been hospitalized. This research is an experimental research with a quasi-experimental design and a pre-test-post-test approach. The population in this study were 62 cases using a purposive sampling technique. The results showed that the average level of anxiety before giving puzzle therapy was 4.94, the lowest score was 4 and the highest was 6. The average level of anxiety after giving puzzle therapy was 2.6 with the lowest score being 1 and the highest being 3. The results of the statistical test obtained a p value of 0.001, so there was an effect of giving puzzle play therapy on the level of anxiety in preschoolers (4-*



5 years) during hospitalization. It is suggested that the hospital can provide health information about the benefits of playing puzzle therapy to the community as a way to reduce anxiety levels in children in patients without side effects

Keywords : Play Therapy, anxiety

## PENDAHULUAN

Hospitalisasi merupakan perawatan yang dilakukan dirumah sakit dan dapat menimbulkan trauma dan stress pada pasien yang baru mengalami rawat inap dirumah sakit. Hospitalisasi dapat diartikan juga sebagai suatu keadaan yang memaksa seseorang harus menjalani rawat inap dirumah sakit untuk menjalani pengobatan maupun terapi yang dikarenakan pasien tersebut mengalami sakit. Pengalaman hospitalisasi dapat mengganggu psikologi seseorang terlebih bila seseorang tersebut tidak dapat beradaptasi dengan lingkungan barunya dirumah sakit (Edy, 2012 dalam Evi, dkk 2013).

Dampak kecemasan terhadap psikologis anak yaitu akan menghambat kemampuan coping anak-anak dalam mengatasi perawatan medis, dan anak akan berperilaku tidak kooperatif terhadap tim kecemasan (W.H.C Li, 2016). Dampak selanjutnya dari kecemasan hospitalisasi adalah tertunda dan membutuhkan waktu yang lama dalam tindakan/ prosedur medis (Rosalia, 2016). Kecemasan berdampak pada fisiologis anak yaitu nafas cepat, mual, kelemahan, disritmia, sering berkemih, *agressive*, gangguan tidur, kehilangan nafsu makan, menolak makanan (Salmela, 2011). Dampak terhadap fisiologis akibat kecemasan juga menyebabkan penekanan sistem imun anak yang berhubungan dengan kelenjar adrenal akan menghasilkan hormon kortisol dalam jumlah yang banyak

sebagai akibat kecemasan dan stress sehingga mempercepat terjadinya komplikasi selama perawatan, waktu perawatan lebih lama, dan penyembuhan luka lambat (Francischinelli, 2012).

Kecemasan atau ansietas merupakan respon individu terhadap suatu keadaan yang tidak menyenangkan dan dialami oleh semua makhluk hidup dalam kehidupan sehari-hari. Anak usia prasekolah biasanya mengalami *separation anxiety* atau kecemasan perpisahan karena anak harus berpisah dengan lingkungan yang dirasakannya aman, nyaman, penuh kasih sayang, dan menyenangkan seperti lingkungan rumah, permainan, dan teman sepermainan (Ardiningsing, 2016 dalam Dayani, 2015). Menurut Supartini (2004) dalam Sari (2016), kecemasan merupakan dampak dari hospitalisasi yang dialami oleh anak karena menghadapi stressor yang ada dirumah sakit.

Adapun keuntungan bermain yaitu membuang energi ekstra, mengoptimalkan pertumbuhan seluruh bagian tubuh seperti tulang, otot, dan organ-organ, aktivitas yang dilakukan dapat meningkatkan nafsu makan anak, anak belajar mengontrol diri, berkembangnya berbagai keterampilan yang akan berguna sepanjang hidupnya, meningkatkan daya kreatifitas, mendapatkan kesempatan untuk menemukan arti dari benda-benda yang ada disekitar anak, cara untuk mengatasi kemarahan, kekhawatiran, iri hati, dan kedukaan, kesempatan untuk belajar



bergaul dengan orang atau anak lainnya, kesempatan untuk menjadi pihak yang kalah ataupun yang menang dalam bermain, kesempatan untuk belajar mengikuti aturan-aturan dan dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya (Adriana, 2011).

Terapi yang digunakan untuk mengurangi kecemasan pada anak dalam menghadapi hospitalisasi dengan terapi bermain *puzzle* karena dengan memberikan terapi bermain maka anak tidak akan merasa cemas dan ketakutan saat menjalani perawatan dirumah sakit (Pitriana, 2019). Bermain *puzzle* merupakan permainan asosiatif dimana pada usia prasekolah anak senang bermain dengan anak lain sehingga *puzzle* dapat dijadikan sarana bermain anak sambil bersosialisasi (Rahmayanti, 2017). Pemberian terapi bermain *puzzle* dilakukan selama 15-20 menit selama 1 minggu dengan 2 kali pertemuan pagi dan sore (Pitriana, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Fitriani, dkk (2017) dengan judul penelitian "Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Penurunan Tingkat Kecemasan pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) yang Menjalani Kemoterapi di Ruang Hematologi Onkologi Anak". Didapatkan hasil bahwa dengan *Wilcoxon sign rank test p value 0,005* menunjukkan bahwa terapi bermain *puzzle* memberikan pengaruh terhadap penurunan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah.

Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (Kemenkes RI) tahun 2018, bahwa angka kesakitan anak di Indonesia mencapai lebih dari 45% dari jumlah keseluruhan populasi anak di Indonesia (Kemenkes RI, 2018). Sehingga

didapat peningkatan hospitalisasi pada anak menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2018, angka rawat inap atau hospitalisasi anak di Indonesia naik sebesar 13% dibandingkan tahun 2017 (Badan Pusat Statistik, 2018)

## BAHAN DAN METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *Quasi Eksperimental* serta dengan pendekatan *Pre test-Pos test* yaitu rancangan penelitian yang dilaksanakan sesuai dengan rangkaian waktu (*Time Series Design*) dalam penelitian ini yang dijadikan variabel independent adalah terapi bermain *puzzle* dan variabel dependent adalah tingkat kecemasan. Populasi dalam penelitian ini adalah anak prasekolah (4-5 tahun) dengan tingkat kecemasan di Rumah Sakit Umum Mayjen H.A Thalib Kerinci sebanyak 62 kasus dari bulan januari-april 2021, sampel diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan jumlah sampel 16.

## HASIL

### Analisa Univariat

1. Rata-rata tingkat kecemasan sebelum melakukan pemberian terapi bermain *puzzle*

Tabel 1

Rata-rata tingkat kecemasan sebelum melakukan pemberian terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan pada anak prasekolah (4-5 tahun) selama hospitalisasi

Tingkat Kecemasan	Pretest		
	Mean	Standar Deviasi (SD)	Min-Max
Tingkat Kecemasan Pretest	4,94	0,772	4-6

Berdasarkan tabel 4.1 diperoleh rata-rata kecemasan responden (*pretest*) sebelum pemberian terapi bermain *puzzle* adalah 4,94 dengan standar deviasi 0,772 dan kecemasan minimal adalah 4 dan tingkat kecemasan maksimal adalah 6

## 2. Rata-rata tingkat kecemasan sesudah melakukan pemberian terapi bermain *puzzle*

Tabel 2

Rata-rata tingkat kecemasan sesudah melakukan pemberian terapi bermain *puzzle*

Tingkat Kecemasan	Posttest		
	Mean	Standar Deviasi (SD)	Min-Max
Tingkat Kecemasan Pretest	2,63	0,500	1-3

Berdasarkan tabel 4.2 diperoleh rata-rata kecemasan responden (*posttest*) sesudah pemberian terapi bermain *puzzle* adalah 2,63 dengan standar

deviasi 0,500 dan kecemasan minimal adalah 1 dan tingkat kecemasan maksimal adalah 3

## Analisa Bivariat

### Pengaruh Pemberian Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Anak Prasekolah (4-5 Tahun)

Tabel 3

Pengaruh Pemberian Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Anak Prasekolah (4-5 Tahun)

Variabel	Mean	Std. Deviasi (SD)	Std. Error Mean	95% CI	P Value
Tingkat Kecemasan Pretest - Tingkat Kecemasan Posttest	2,313	0,793	0,198	1,890 - 2,735	0,001

Berdasarkan tabel 4.3 diperoleh hasil uji statistik dengan menggunakan uji t test independent didapatkan nilai p *value* = 0,001 ( $p \leq 0,05$ ) maka terdapat pengaruh pemberian terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan pada anak prasekolah (4-5 tahun) selama hospitalisasi di Rumah Sakit Umum Mayjen H.A Thalib Kerinci Tahun 2021.

## PEMBAHASAN

### 1. Rata-rata tingkat kecemasan sebelum melakukan pemberian terapi bermain *puzzle*

Berdasarkan hasil penelitian pengukuran kecemasan sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* yang didapatkan bahwa rata-rata kecemasan *pretest* responden adalah 4,94 dengan standar deviasi 0,772. Berarti tidak ada pengaruh



tanpa pemberian terapi bermain *puzzle* terhdap anak prasekolah (4-5 tahun) selama hospitalisasi.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Apriany dkk 2018, dengan judul penelitian “Perbedaan Efektifitas Terapi Mewarnai dan Bermain *Puzzle* Terhadap Kecemasan Anak Prasekolah yang Mengalami Hospitalisasi di Rumah Sakit Umum Daerah Cibabat Kota Cimahi Tahun 2018”. Didapatkan hasil bahwa sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* adalah 2,64 kategori sedang dan nilai kecemasan sesudah diberikan adalah 1,14 kategori ringan dengan *p value* 0,001 ( $p \leq 0,05$ ).

Permainan *puzzle* memberikan efek distraksi pada anak sehingga anak akan lebih fokus kepada permainan *puzzle* daripada kecemasan yang dirasakannya. Menurut Azizy (2010) ada beberapa manfaat ketika anak bermain *puzzle* diantaranya adalah meningkatkan keterampilan motorik halus, dan meningkatkan keterampilan sosial. Anak akan belajar banyak hal dari *puzzle*, mulai dari warna, bentuk, angka, huruf, hewan, tumbuhan dan masih banyak lagi pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya berkesan bagi anak. Sejalan dengan pernyataan tersebut Ball (2012) menyatakan bahwa bermain *puzzle* juga bermanfaat untuk membantu meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak. Menurut asumsi peneliti sebelum terapi bermain *puzzle* diberikan, kecemasan anak adalah kecemasan sedang hal ini disebabkan karena belum diberikan terapi bermain *puzzle* pada anak tersebut. Dan salah faktor pencetus terjadinya kecemasan pada anak adalah faktor lingkungan seperti masyarakat yang tidak

menerima kehadiran responden atau keluarga dan kenakalan teman sebayanya terhadap responden.

## 2. Rata-rata tingkat kecemasan sesudah melakukan pemberian terapi bermain *puzzle*

Berdasarkan hasil penelitian pengukuran kecemasan sesudah diberikan terapi bermain *puzzle* didapatkan bahwa rata-rata kecemasan *posttest* responden adalah 2,63 dengan standar deviasi 0,500 disimpulkan bahwa ada pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap kecemasan anak prasekolah (4-5 tahun) selama hospitalisasi

Bermain *puzzle* merupakan permainan asosiatif dimana pada usia prasekolah anak senang bermain dengan anak lain sehingga *puzzle* dapat dijadikan sarana bermain anak sambil bersosialisasi (Rahmayanti, 2017). *Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Oleh karena itu lambat laun, mental anak juga terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapatkan saat ia menyelesaikan *puzzle* merupakan alat satu pembangkit motivasi untuk mencoba hal-hal yang baru baginya dan membangkit rasa percaya diri anak sehingga dapat menimbulkan rasa kepercayaan diri pada anak. Penelitian yang dilakukan oleh pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan anak yang menjalani Hospitalisasi di Ruang Madinah Rumah Sakit Islam Siti Khadijah Palembang dengan hasil yang didapatkan *post test* dengan rata-rata (54,3%).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hasanah &



Hasan (2016) dengan judul penelitian “Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Respon Penerimaan Obat pada Anak Usia Prasekolah”. Didapatkan hasil bahwa sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* 2,86 dengan standar deviasi 1,521 dan sesudah diberikan terapi bermain *puzzle* 6,00 dengan standar deviasi 1,690 dengan *p value* 0,000 berarti ada pengaruh dalam pemberian terap bermain *puzzle*.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti berasumsi bahwa kecemasan pada anak yang mengalami kecemasan dengan hospitalisasi di Rumah Sakit mengalami penurunan selama diberikan terapi bermain *puzzle* karena dengan bermain *puzzle* anak dapat mengekspresikan lewat bermain dan terapi *puzzle* tidak memerlukan tenaga berlebihan sehingga anak tidak perlu tenaga dan dapat membantu mengurangi kecemasan saat dilakukan tindakan keperawatan.

### 3. Pengaruh Pemberian Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Anak Prasekolah (4-5 Tahun)

Berdasarkan tabel 4.3 pengaruh pemberian terapi bermain *puzzle* dapat diketahui berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa hasil uji statistik didapatkan *p value* 0,001 ( $p \leq 0,05$ ) artinya terdapat pengaruh pemberian terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan pada anak prasekolah (4-5 tahun) selama hospitalisasi di Rumah Sakit Umum Mayjen H.A Thalib Kerinci Tahun 2021

Penelitian yang dilakukan Aprina dkk (2019) dengan judul penelitian “Terapi Bermain *Puzzle* pada Anak Usia 3-6 Tahun terhadap Kecemasan Pra

Operasi”. Didapatkan hasil bahwa rata-rata skor kecemasan sebelum dilakukan terapi bermain *puzzle* adalah 64,30 dan sesudah diberikan terapi bermain *puzzle* 48,60. Didapatkan *p value* 0,000 yang menunjukkan adanya perbedaan skor kecemasan pra operasi sebelum dan sesudah mendapatkan terapi bermain *puzzle*.

Terapi yang digunakan untuk mengurangi kecemasan pada anak dalam menghadapi hospitalisasi dengan terapi bermain *puzzle* karena dengan memberikan terapi bermain maka anak tidak akan merasa cemas dan ketakutan saat menjalani perawatan dirumah sakit (Pitriana, 2019). Bermain *puzzle* merupakan permainan asosiatif dimana pada usia prasekolah anak senang bermain dengan anak lain sehingga *puzzle* dapat dijadikan sarana bermain anak sambil bersosialisasi (Rahmayanti, 2017).

Menurut asumsi peneliti terhadap hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh pemberian terapi bermain *puzzle* terhadap kecemasan pada anak prasekolah selama hospitalisasi. Dilihat dari hasil penelitian *pretest* terapi bermain *puzzle* adalah 4,94 dengan standar deviasi 0,772 penyebab terjadinya peningkatan kecemasan adalah faktor, lingkungan dan juga responden belum mendapatkan pemberian terapi bermain *puzzle*. *Posttest* terapi bermain *puzzle* adalah 2,63 dengan standar deviasi 0,500 karena responden selalu diberikan terapi bermain *puzzle*.



## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

1. Rata-rata tingkat kecemasan sebelum melakukan pemberian terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan pada anak prasekolah (4-5 tahun) selama hospitalisasi adalah 4,94 dengan standar deviasi 0,772.
2. Rata-rata tingkat kecemasan sesudah melakukan pemberian terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan pada anak prasekolah (4-5 tahun) selama hospitalisasi adalah 2,63 dengan standar deviasi 0,500.
3. Pengaruh Pemberian Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Anak Prasekolah (4-5 Tahun) Selama Hospitalisasi.

### SARAN

Disarankan kepada pihak rumah sakit dapat memberi informasi kesehatan tentang manfaat terapi bermain *puzzle* kepada masyarakat sebagai salah satu cara untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak pada pasien tanpa efek samping.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, D. 2011. *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak*. Jakarta : Salemba Medika.
- Apriany, Oyoh, & Maruf. 2018. *Perbedaan Efektifitas Terapi Mewarnai dan Bermain Puzzle Terhadap Kecemasan Anak Prasekolah yang Mengalami Hospitalisasi di Rumah Sakit Umum Daerah Cibabat Kota Cimahi Tahun 2018*.
- Aprina, Ardiyansyah, N & Sunarsih. 2019. *Terapi Bermain Puzzle pada Anak*

*Usia 3-6 Tahun terhadap Kecemasan Pra Operasi*.

- Ardiningsing. 2016. *Hubungan Antara Kecemasan Anak Usia Sekolah yang Mengalami Hospitalisasi di Ruang III Rumah Sakit Umum DR. Pirngadi Medan*.
- Badan Pusat Statistik. 2018. *Statistik Indonesia 2018*. <http://www.bps.go.id/publication/2015/08/12/.../statistik-indonesia-2018.html>.
- Dayani, N. E, dkk. 2015. *Terapi Bermain Clay terhadap Kecemasan pada Anak Usia Prasekolah yang menjalani Hospitalisasi di RSUD Banjar Baru*. Tidak diterbitkan ; Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Lambung Mangkurat.
- Evi, Wrdani & Puspita, O. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang : UNISSULA Press.
- Pitriani, W. 2017. *Terapi Bermain Puzzle Terhadap Penurunan Tingkat Kecemasan pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) yang Menjalani Kemoterpi di Ruang Hematologi Onkologi Anak*. Jurnal Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran. Universitas Lambung Mangkurat.
- Handajani, Yunita, & Maulidatif. 2019. *Apakah Ada Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah yang Mengalami Hospitalisasi di RS Bhakti Rahayu Surabaya*.
- Hasanah & Hasan . 2016. *Terapi Bermain Puzzle Terhadap Respon*



- Penerimaan Obat pada Anak Usia Prasekolah.*
- Hidayat, A. 2013. *Metodologi Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data.* Jakarta : Salemba Medika.
- Kaur, G. (2017). *Sebuah Studi Untuk Menilai Keefektifan Terapi Bermain dalam Mengurangi Tingkat Kecemasan Di Tahun Di Rumah Sakit Pilihan di Kabupaten Moga.*
- Kemendes RI. 2018. *Angka Kesakitan dan Kematian Anak.* <http://kemendes.go.id>.
- Li, W. H. C. 2016. *Play Interventions to Reduce Abxiety and Negative Emotions in Hospiealized.*
- Mendri, K. N & Prayogi, S. A. 2017. *Asuhan Keperawatan pada Anak Sakit dan Bayi Resiko Tinggi.* Yogyakarta : PT Pustaka Baru.
- Nanda, 2015. *Definisi & Klasifikasi 2015-2017.* Alih bahasa : Budi Anna Keliat, et al. (Edisi 10). Jakarta : EGC.
- Notoatmodjo, S. 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan.* Jakarta : Rineka Cipta.
- Nursalam, 2010. *Konsep Penerapan Metode Penelitian Ilmu Keperawatan.* Jakarta : Salemba Medika.
- Pitriana, L. 2019. *Efektifitas Pemberian Terapi Bermain Puzzle dan Terapi Bermain Menggambar terhadap Tingkat Kecemasan pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) dalam Menghadapi Hospitalisasi di RSU Darmayu Ponorogo.*
- Rumah Sakit Umum Mayjen H.A Thalib Kerinci. 2021.
- Sadock. 2015. *Kaplan Sadock's Synopsis of Psichiatry : Behavioral Sciences/Clinical Phsiatry.* New york-USA : Wolters Kluwer Health.
- Sari, S. R. 2016. *Pengaruh Bibioterapi dengan Buku Cerita Bergambar terhadap Tingkat Kecemasan Efek Hospitalisasi pada Anak Prasekolah di Ruangan Anak di RSUD Bangkinang Tahun 2016.* Skripsi. Tidak diterbitkan; Program Studi S1 Keperawatan STIKes Tuanku Tambusai Riau.
- Stuart, G. W & Sundeen. 2012. *Keperawatan Jiwa.* Jakarta : EGC
- Supartini, Y. 2012. *Konsep Dasar Keperawatan Anak.* Jakarta : EGC.
- Susanto. A. 2011. *Perkembangan Anka Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya.*
- Sutejo. 2017. *Konsep dan Praktik Asuhan Keperawatan Kesehatan Jiwa dan Psikososial.* Yogyakarta : PT. Pustaka Baru.
- Wong, L. D. 2013. *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik.* Jakarta : EGC.
- World Health Organization. 2018. *WHO Pers.*