

PENGARUH TERAPI VIDEO GAME TERHADAP TINGKAT KECEMASAN ANAK PRE SIRKUMSISI

The Effect of Video Game Therapy Towards the Anxiety Level of Pre Circumstance Children

Igor Wibya Bintang Pamuja, Wiwit Dwi Nubadriyah, Hardiyanto

Fakultas Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Kepanjen, Kabupaten Malang

[*bintangpamujaa@gmail.com/ 081372553435](mailto:bintangpamujaa@gmail.com)

ABSTRACT

Introduction: Anxiety is something that is faced by children before performing circumcision. Video game therapy is performed to reduce the level of anxiety. The purpose of this study was to analyze the effect of video game therapy on anxiety levels of pre-circumcision children. **Methods:** The design of this study is Quasy experimental with a two-group pre and post-experimental design approach. Samples were taken using the Quota Sampling technique at the KRJ Fasyfina Clinic (Ganjaran Sehat), Gondanglegi, Malang Regency and independent practice nurses Bastamil Anwar Azis, S.Kep, Ns, Klepu Sumbermanjing. The measurement of anxiety using the HARS (Hamilton Anxiety Rating Scale) questionnaire. **Results:** Mann-Whitney test results obtained a p-value 0.000 ($p < 0.05$). **Discussion:** Based on this, it can be seen that there is an effect of video game therapy on the level of anxiety in pre-circumcision children, so it is hoped that video games will be an intervention in reducing anxiety due to circumcision.

Keywords: Video Game Therapy, Anxiety, Circumcision.

ABSTRAK

Pendahuluan: Kecemasan merupakan hal yang dihadapi anak sebelum melakukan sirkumsisi. Terapi video game dilakukan untuk mengurangi tingkat kecemasan. Tujuan Penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh *terapi video game* terhadap tingkat kecemasan anak pre sirkumsisi. **Metode:** Desain penelitian ini yaitu *Quasy eksperimental* dengan pendekatan *two group pre and post eksperimental design*. Sampel yang diambil menggunakan teknik *Quota Sampling* di Klinik KRJ Fasyfina (Ganjaran Sehat) Kecamatan Gondanglegi Kabupaten Malang dan Perawat praktek mandiri Bastamil Anwar Azis, S.Kep, Ns Desa Klepu Kecamatan Sumbermanjing sebanyak 30 responden. Pengukuran kecemasan menggunakan kuisioner HARS (*Hamilton Anxiety Rating Scale*). **Hasil:** Hasil uji *Mann-Whitney* diperoleh nilai p 0,000 ($p < 0,05$) **Diskusi:** Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa ada pengaruh pemberian *terapi video game* terhadap tingkat kecemasan anak pre sirkumsisi, sehingga diharapkan *video game* menjadi intervensi dalam mengurangi kecemasan akibat sirkumsisi.

Kata kunci : Terapi *Video Game*, Kecemasan, Sirkumsisi.

PENDAHULUAN

Sirkumsisi atau khitan merupakan tindakan pembedahan dengan cara pemotongan seluruh atau sebagian prepusium penis yang bertujuan untuk menjaga kebersihan area vital agar tidak mudah terkena infeksi (Evangelista, 2016). Pengaruh budaya dan cara pola berfikir menyebabkan orang melakukan sirkumsisi atau khitan. Manfaat dari sirkumsisi yaitu dapat mencegah penyakit mematikan seperti AIDS hingga kanker serviks (WHO, 2007).

Kecemasan adalah salah satu hal yang akan dihadapi anak sebelum melakukan sirkumsisi, penyebab dari kecemasan yaitu berupa rasa nyeri dan takut saat proses sirkumsisi. Pada umumnya orang tua dan tenaga medis menganggap hal ini remeh tetapi pada kenyataannya jika hal ini di biarkan akan sangat berdampak fatal bagi status mental anak (Khasanah,

2014). Menurut (Nursalam, 2008), kecemasan dapat menimbulkan trauma yang berkepanjangan sehingga menyebabkan hospitalisasi pada anak. Selama hospitalisasi anak akan mengalami krisis stressor yakni nyeri dengan menyeringai wajah, menangis, mengatupkan gigi, menggigit bibir, membuka mata dengan lebar bahkan dapat berakibat pada perbuatan yang fatal seperti tindakan agresif contohnya menendang, memukul, menggigit serta berlari keluar. Sehingga hal tersebut tentu akan mengganggu proses sirkumsisi.

Perlu dilakukan berbagai terapi atau pengalihan pusat perhatian anak dalam mengatasi hal tersebut. Terapi *video game* merupakan salah satu contoh terapi yang dapat membantu mengurangi kecemasan pada anak yang akan melakukan sirkumsisi. Anak yang akan melakukan sirkumsisi tentunya akan takut dan cemas, sehingga untuk mengurangi

kecemasan tersebut dilakukan terapi *video game*. Terapi ini dilakukan dengan cara memberikan kebebasan pada anak untuk menonton *video game*. Hal ini bertujuan agar fokus dan pikiran anak yang awalnya pada tindakan sirkumsisi berubah pada *video game*. Sehingga akan tercipta rasa aman dan nyaman yang dapat membantu kelancaran pada proses sirkumsisi.

Terdapat opini pro dan kontra pada masyarakat tentang *video game*. Salah satu sisi negatif dari *video game* yaitu siswa menjadi tidak fokus untuk bersekolah dan lebih berfokus untuk menonton *video game*, bahkan apabila kegiatan menonton *video gaming* ini tidak dibatasi anak akan lalai terhadap kewajibannya seperti membaca dan belajar. Tetapi disisi lain *video game* memiliki sisi positif yaitu dapat menjadi media hiburan bagi siswa. Menurut penelitian yang telah dilakukan, *video game* dapat menjadi alat alternatif untuk mengurangi tingkat kecemasan akademik maupun kecemasan anak yang akan melakukan anestesi atau pemasangan infus pada anak (Refina, 2016).

METODE

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasy eksperimental* dengan pendekatan secara *two group pre and post eksperimental design*. Penelitian ini menggunakan dua kelompok, perlakuan yang pertama (kelompok eksperimen) berupa menonton *video game* dan perlakuan kedua (kelompok kontrol) tidak diberikan perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah pasien sirkumsisi di Klinik KRJ Fasyfina (Ganjaran Sehat) di Kecamatan Gondanglegi dan Perawat praktek mandiri Bastamil Anwar Azis, S.Kep, Ns di Desa Klepu Kecamatan Sumbermanjing dengan jumlah 30 orang anak. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *quota sampling*. Variabel independen pada penelitian ini adalah terapi *video game* dan variabel dependen adalah tingkat kecemasan.

Cara pengambilan data pada penelitian ini berupa pengukuran kecemasan dengan *Hamilton Anxiety Rating Scale* (HARS). Analisis data yang digunakan adalah uji *Mann Whitney* yang digunakan untuk mengetahui perbedaan tingkat kecemasan sesudah diberikan perlakuan antar kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

HASIL PENELITIAN

Tabel 1. distribusi karakteristik responden berdasarkan usia

| Usia | Frekuensi (N) | Presentase (%) |
|--------------|---------------|----------------|
| 8 tahun | 1 | 3,3 |
| 9 tahun | 1 | 3,3 |
| 10 tahun | 5 | 16,7 |
| 11 tahun | 15 | 50 |
| 12 tahun | 8 | 26,7 |
| Total | 30 | 100 |

Pada Tabel 1, diketahui bahwa sebagian besar responden berusia 11 tahun.

Tabel 2. Hasil Pre-test dan Post-test Kelompok Eksperimen

| Tingkat Kecemasan | Pre test | | Post test | |
|-------------------|-----------|------------|-----------|------------|
| | F(N) | % | F(N) | % |
| Ringan | 1 | 6,7 | 13 | 86,7 |
| Sedang | 9 | 60 | 2 | 13,3 |
| Berat | 5 | 33,3 | 0 | 0 |
| Total | 15 | 100 | 15 | 100 |

(Sumber: Data Primer, Februari 2021)

Pada Tabel 2, diketahui pada kelompok eksperimen saat *pre-test* yang mengalami kecemasan ringan 1 orang (6,7%), kecemasan sedang 9 orang (60%) dan kecemasan berat 5 orang (33,3%). Pada saat *post-test* yang mengalami kecemasan ringan 13 orang (86,7%), kecemasan sedang 2 orang (13,3%) dan tidak ada yang mengalami kecemasan berat.

Tabel 3. Hasil Pre-test dan Post-test Kelompok Kontrol

| Tingkat Kecemasan | Pre test | | Post test | |
|-------------------|-----------|------------|-----------|------------|
| | F(N) | % | F(N) | % |
| Ringan | 2 | 13,3 | 1 | 6,7 |
| Sedang | 10 | 66,7 | 6 | 40 |
| Berat | 3 | 20 | 8 | 53,3 |
| Total | 15 | 100 | 15 | 100 |

(Sumber: Data Primer, Februari 2021)

Pada tabel 3, diketahui pada kelompok kontrol saat *pre-test* yang mengalami kecemasan ringan 2 orang (13,3%), kecemasan sedang 10 orang (66,7%) dan kecemasan berat 3 orang (20%). Pada saat *post-test* yang mengalami kecemasan ringan 1 orang (6,7%), kecemasan sedang 6 orang (40%) dan kecemasan berat 8 orang (53,3%).

Tabel 4. Uji Wilcoxon Terhadap Tingkat Kecemasan Kelompok Eksperimen

| | Kelompok Eksperimen | | | P |
|-----------|---------------------|------------------|-------------------|-------|
| | N | Median (min-max) | Rerata ± Std. Dev | |
| Pre-test | 15 | 28 (17-49) | 27,4 ± 6,3 | 0,001 |
| Post-test | 15 | 20 (14-26) | 17,6 ± 3,4 | |

Berdasarkan Tabel 4, hasil Uji Wilcoxon diperoleh nilai p 0,001 ($p < 0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan hasil pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen.

Tabel 5. Uji Paired Sample t-Test Terhadap Tingkat Kecemasan Kelompok Kontrol

| | Kelompok Kontrol | | | P |
|-----------|------------------|------------------|-------------------|-------|
| | N | Median (min-max) | Rerata ± Std. Dev | |
| Pre-test | 15 | 25 (17-35) | 25,7 ± 4,6 | 0,710 |
| Post-test | 15 | 28 (16-33) | 25,9 ± 4,4 | |

Berdasarkan Tabel 5, hasil Uji Paired Sample t-Test diperoleh nilai p 0,710 ($p > 0,05$), sehingga dapat dikatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kelompok kontrol.

Tabel 6. Uji Mann-Whitney Terhadap Pengaruh Tingkat Kecemasan saat Post-test Kelompok Eksperimen dan Kontrol

| | Post-test | | | P |
|------------|-----------|------------------|-------------------|-------|
| | N | Median (min-max) | Rerata ± Std. Dev | |
| Eksperimen | 15 | 20 (14-26) | 17,6 ± 3,4 | 0,000 |
| Kontrol | 15 | 28 (16-33) | 25,9 ± 4,4 | |

Berdasarkan Tabel 6, hasil Uji Mann Whitney saat dilakukan post-test untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh nilai p 0,000 ($p < 0,05$). Hasil tersebut membuktikan bahwa setelah dilakukan terapi video game, hipotesis dapat diterima artinya ada pengaruh pemberian terapi video game terhadap tingkat kecemasan anak pre sirkumsisi.

PEMBAHASAN

Tingkat Kecemasan pada Kelompok Eksperimen

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kecemasan sebelum dilakukan terapi video game terhadap tingkat kecemasan anak pre sirkumsisi berada dalam tingkat kecemasan sedang yaitu sebanyak 9 anak (60%) dan setelah dilakukan terapi video game sebagian besar (86,7%) responden mengalami kecemasan ringan. Hasil penelitian juga menunjukkan terdapat perbedaan tingkat kecemasan pada kelompok

eksperimen sebelum dan sesudah diberikan terapi video game. Hal tersebut dapat dilihat dari penurunan nilai rerata post-test lebih kecil dibandingkan rerata pre-test dengan selisih sebesar 9,8 dengan nilai median pada saat dilakukan pre-test sebesar 28,00 sedangkan saat post-test sebesar 20,00. Hasil penelitian didapatkan bahwa nilai p 0,001 lebih kecil dari 0,05 maka dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen. Sehingga pemberian terapi video game merupakan salah satu cara efektif yang dapat digunakan untuk menurunkan tingkat kecemasan anak yang akan melakukan sirkumsisi.

Potter dan Perry (2010) menjelaskan bahwa tindakan keperawatan untuk menangani kecemasan pasien yaitu dapat berupa tindakan mandiri, contohnya seperti teknik relaksasi dan distraksi. Distraksi merupakan tindakan mengalihkan perhatian dan bekerja memberikan pengaruh yang baik untuk jangka waktu yang singkat. Salah satu teknik distraksi yang digunakan untuk mengatasi kecemasan adalah dengan menonton video game.

Tingkat Kecemasan pada Kelompok Kontrol

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kecemasan sebelum dilakukan pre-test berada dalam tingkat kecemasan sedang sebanyak 10 anak (66,7%) dan setelah post-test sebanyak (53,3%) responden mengalami kecemasan berat. Hasil penelitian menunjukkan tidak ada pengaruh terhadap tingkat kecemasan anak yang akan melakukan sirkumsisi pada kelompok kontrol. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rerata pre-test sebesar 25,73 dan rerata post-test 25,93 dengan nilai median pada saat dilakukan post-test sebesar 25,00 dan saat post-test sebesar 28,00. Hasil penelitian didapatkan nilai p 0,710 lebih besar dari 0,05. Penelitian ini membuktikan bahwa tidak adanya perbedaan yang signifikan terhadap tingkat kecemasan anak yang akan melakukan sirkumsisi pada kelompok kontrol.

Dalam data kelompok kontrol terdapat beberapa anak yang mengalami penurunan nilai saat post-test, namun tidak sebanyak penurunan yang terjadi pada kelompok eksperimen. Penurunan tingkat kecemasan pada kelompok kontrol ini hanya sedikit dikarenakan pikiran anak masih berfokus pada sirkumsisi sehingga anak masih akan mengalami kecemasan. Pada penelitian ini kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan berupa terapi video game serta hanya dilakukan perlakuan sirkumsisi pada umumnya sesuai dengan SOP klinik, sehingga tidak mendapatkan pengaruh untuk tingkat kecemasan.

Pengaruh Terapi Video Game Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Pre Sirkumsisi

Persepsi tentang sirkumsisi dapat mempengaruhi tingkat kecemasan anak yang akan melakukan sirkumsisi. Hal ini dikarenakan anak mendapatkan pengetahuan tentang sirkumsisi dan cara penyampaian yang salah. Sehingga persepsi anak tersebut menjadi negatif tentang proses sirkumsisi. Persepsi yang negatif dapat menyebabkan sikap maladaptif terhadap kecemasannya sehingga tingkat kecemasannya akan semakin meningkat. Kecemasan yang berlebihan dapat membuat anak menolak dilakukannya sirkumsisi. Persepsi positif timbul karena anak tersebut berfikir bahwa sirkumsisi merupakan hal yang baik untuk kesehatannya dan akan membuat anak semakin siap ketika akan dilakukan sirkumsisi. Anak yang pernah mengalami tindakan invasif akan mempunyai persepsi yang positif ketika akan disirkumsisi (Arifin, 2013).

Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan tingkat kecemasan responden pada kelompok yang diberikan perlakuan dan kelompok yang tidak diberikan perlakuan. Hasil uji *Mann-Whitney* saat dilakukan post-test diketahui nilai median kelompok eksperimen sebesar 20,00 dan nilai median saat dilakukan post-test pada kelompok kontrol sebesar 28,00 dan diperoleh nilai p sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Hasil tersebut membuktikan bahwa setelah dilakukan terapi *video game*, hipotesis dapat diterima artinya ada pengaruh pemberian terapi *video game* terhadap tingkat kecemasan anak pre sirkumsisi. Kedua hasil tersebut membuktikan bahwa setelah dilakukan perlakuan berupa pemberian terapi *video game* pada kelompok eksperimen terdapat penurunan tingkat kecemasan pada anak yang melakukan sirkumsisi.

Terapi *video game* mampu menurunkan tingkat kecemasan anak yang akan melakukan sirkumsisi. Pendapat peneliti diperkuat oleh adanya teori bahwa bermain merupakan aktifitas dimana memberikan ekspresi terhadap pemikiran dalam arti digunakan dalam menyelesaikan masalah dan sebagai cara untuk pertumbuhan mental (Rohmah, 2009) dan juga sesuai dengan teori Wong (2009) yang menyatakan bahwa terapi nafas dalam pada anak yang mengalami nyeri dapat dilakukan dengan kegiatan bermain yaitu permainan yang berkaitan dengan pernafasan seperti permainan meniup baling-baling. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni (2015) dengan terapi bermain meniup baling-baling dapat menurunkan kecemasan pada anak yang dilakukan penyuntikan anastesi sirkumsisi. Anak yang akan disirkumsisi, perhatiannya akan terfokus pada ketakutan akan rasa sakit sehingga akan menyebabkan anak merasa cemas.

Sehingga dengan dilakukan terapi *video game* pusat perhatian anak akan teralihkan dari rasa takut dan sakit kepada *video game* yang mereka lihat. Dengan teralihnya perhatian anak ini maka tingkat kecemasan yang mereka rasakan dapat menurun. Maka dari itu bermain merupakan suatu terapi pada anak yang menjalani sirkumsisi, karena dengan terapi ini, anak akan lebih rileks dan kooperatif (Sugiharto, 2012). Sesuai teori yang diungkapkan oleh DeLanne dan Landner (1998) dalam Khasanah (2014) bahwa suatu bentuk situasi yang dapat membuat senang masuk kedalam pikiran dapat mengurangi stress, cemas, persepsi nyeri, dan perasaan terisolasi.

Hasil penelitian juga menunjukkan sebelum dilakukan terapi *video game* sebagian besar (60%) responden mengalami tingkat kecemasan sedang, dan setelah dilakukan terapi *video game* sebagian besar (86,7%) responden mengalami kecemasan ringan. Pengaruh terapi *video game* pada anak akan melepas ketegangan dan stress yang dialaminya karena dengan menonton *video game*, sehingga anak akan dapat mengalihkan rasa sakitnya pada permainannya (distraksi) dan relaksasi melalui kesenangannya melihat *video game*. Terapi bermain merupakan bagian dari perawatan pada anak yang merupakan salah satu intervensi yang efektif bagi anak untuk menurunkan atau mencegah kecemasan sebelum dan sesudah tindakan operatif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak (Nursalam, 2016). Berdasarkan data sebelum proses sirkumsisi responden merasakan perasaan yang berdebar, takut dan khawatir karena proses sirkumsisi yang kurang dimengerti oleh responden. Sedangkan dari hasil setelah dilakukan sirkumsisi dengan terapi *video game* mengalami perasaan sangat senang dan bahagia, ada responden yang mengatakan lega karena sudah melewati proses sirkumsisi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Padila Ahmat (2019) yang menyebutkan bahwa perlakuan terapi menonton kartu animasi mampu menurunkan tingkat kecemasan pada anak karena ketakutan anak menjadi berkurang, anak menjadi lebih akrab dengan perawat dan lebih familiar serta anak tidak akan merasa jenuh karena waktu mereka diisi dengan kegiatan menonton kartun animasi yang dapat memberikan kesenangan pada anak secara naluri anak usia pra sekolah memiliki kesenangan dalam menonton kartun sehingga dapat menciptakan suasana akrab antar anak dengan perawat sehingga dapat mengurangi tingkat kecemasan anak dan dapat menjadi penyaluran emosi yang terbungkus pada diri anak.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemberian terapi *video game* terhadap tingkat kecemasan anak pre sirkumsisi dengan hasil analisis uji *Mann-Whitney* diperoleh nilai p 0,000 ($p < 0,05$) sehingga setelah dilakukan terapi *video game*, hipotesis dapat diterima artinya ada pengaruh pemberian terapi *video game* terhadap tingkat kecemasan anak pre sirkumsisi.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan, maka peneliti memberikan saran diharapkan pada penelitian selanjutnya agar dapat melengkapi sumber data dan dijadikan intervensi dalam membantu meringankan kecemasan pada anak sirkumsisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, dkk. 2013. *Hubungan Persepsi Tentang Sirkumisi dengan Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) yang Akan dilakukan Sirkumsisi di Desa Gambangan Kecamatan Maesan Kabupaten Bondowoso*. Skripsi Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember.
- Aji, Irfan Satya. dkk. 2014. *Pengaruh Bermain Video Game Tipe First Person Shooter Terhadap Reaksi yang Diukur dengan Ruler Drop Test*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Dahlan, M.S. 2013. *Statistik Untuk Kedokteran dan Kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Evangelista, Teofilus. dkk. 2016. *Pengaruh Hipnosis 5 Jari Terhadap Tingkat Kecemasan Pasien Sirkumsisi di Tempat Praktik Mandiri Mulyorejo Sukun Malang*. Malang: Nursing News.
- Fitri. 2006. *Tingkat Kecemasan Anak Dalam Menghadapi Sirkumsisi Kelurahan Mekarsari, Depok*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Fitriyani, N. 2018. *Terapi Kecemasan Dalam Konseling Islam Menurut Dadang Hawari*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Hayati, F. 2017. *Pengaruh Pemberian Terapi Musik Klasik Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Wanita Menopause di wilayah Pisangan, Ciputat Timur, Tangerang Selatan*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Hidayat, A. 2017. *Metodologi Penelitian Keperawatn dan Kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Khasanah, N. 2014. *Pengaruh Pemberian Informasi terhadap Tingkat Kecemasan Pada Anak Sebelum Khitan di Pondok Khitan R. Isnanta Wonosidi Lor Wates*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan 'Aisyiyah.
- Muchtar. 2006. *Ilmu Sirkumsisi*. Bandung.
- Notoatmodjo, S. 2012. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nurita, A. 2019. *Khitan Wanita Perspektif Hadis: Tinjauan Hadis Nabi Terhadap Praktik Khitan Wanita di Rumah Herbal Perum Villa Jasmine 2 Kabupaten Sidoarjo*. Sidoarjo: UIN Sunan Ampel.
- Nurhasanah, 2019. *Tingkat Kecemasan Pada Wanita Menopause di Kelurahan Padasuka*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Nursalam. 2008. *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: PT Salemba.
- Nursalam. 2016. *Metodologi Penelitian Ilmu Keprawatan Pendekatan Praktis Edisi 4*. Jakarta: Salemba Medika Pingkan.
- Padila *et al.* 2019. *Tumbuh Kembang Anak Usia Toddler Berbasis Research*. Lubuk Linggau: Yayasan Asadi Rahmah (ASRA), p. 1-188.
- Pramadika, Taufan. dkk. 2014. *Pengaruh Bermain Video Game Tipe First Person Shooter Terhadap Reaksi yang Diukur dengan Attention Network Test*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Refina, P. 2016. *Penerapan Video Games Edukatif Perpustakaan Untuk Menarik Siswa Berkunjung ke Perpustakaan Sekolah SMA Islam Hidayatullah Banyumanik Semarang*. Semarang: Jurnal Ilmu Perpustakaan Vol 5(3).
- Rohmah, N. 2009. *Buku Ajar Keperawatan Anak*. Jember.

- Sugiharto. 2012. *Fisineurohormonal Pada Stresor Olahraga*. Jurnal Sains Psikologi Universitas Negeri Malang.
- Sugiyono. 2015. *Statistik Nonparametris untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sumadi. 2010. *Hubungan Fase Usia Anak dengan Tingkat Kecemasan Pada Anak Pre Operasi Sirkumsisi di Pondok Khitan Al-Karomah Wonosobo Jawa Tengah*. Naskah Publikasi Ilmu Keperawatan STIKES 'Aisyiyah Yogyakarta.
- Suyanto, R. 2015. *Dampak Positif dan Negative Permainan Game Online Dikalangan Pelajar*. Pekanbaru: Jurnal Jom FISIP Vol 2(2).
- Taufan, A. 2017. *Pengaruh Terapi Doa Terhadap Skala Kecemasan Pasien Pre Operasi di Ruang Instalasi Bedah Sentral RSUD Dr. M. Ashari Permalang*. Semarang: Universitas Muhamadiyah Semarang.
- Wong, D.L., Hockenberry-Eaton, M., Wilson, D., Winkelstein, M., & Schwartz, P. 2009. *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*. Jakarta: EGC.
- Wong Whalley. 2005. *Manual of Pediatric Nursing*. Philadelphia. Mosby Company.