

PERBEDAAN EFEKTIVITAS TEHNIK DISTRAKSI AUDIOVISUAL MENONTON KARTUN DAN BERMAIN PUZZLE TERHADAP KECEMASAN ANAK PRASEKOLAH SAAT MENJALANI TERAPI NEBULIZER

Differences between the Effectiveness of Audiovisual Distraction Techniques Watching Cartoons and Playing Puzzle on Anxiety in Preschool Children during Undergoing Nebulizer Therapy

Ida Ayu Intan Widhyantari, Komang Yogi Triana, Ni Putu Dian Yunita Sari, Ni Made Ari Sukmandari

STIKES Bina Usada Bali

*) Intanwidhya@gmail.com

ABSTRACT

Children with acute respiratory infections usually require special treatment procedures in the hospital, so children must undergo various treatment procedures that usually cause anxiety which can interfere the delivery of therapy during the child's hospitalization if the anxiety was not properly managed. Puzzle games and audiovisual media can be used as distraction techniques to control children's anxiety. This study aims to determine the differences in the effectiveness of the audiovisual intervention watching cartoons and playing puzzles on preschool children's anxiety when nebulization therapy was administered in the Cilinaya Room of RSD Mangusada, Bali Province. This study is a quasy experiment study with a pretest and a posttest with control group, in which a total of 60 samples were selected by simple random sampling and divided into two groups. Data were collected using research instruments in the form of observation sheets with facial image scale and analyzed using Wilcoxon and Mann Whitney test. The results showed that the audiovisual intervention of watching cartoons was significantly more effective in reducing children's anxiety when using a nebulizer than playing puzzle therapy in the Cilinaya room, RSD Mangusada (p -value = 0.010). Nurses are expected to be able to use appropriate distraction techniques to control children's anxiety during nebulizer therapy.

Keywords : *Audiovisual, Anxiety, Nebulizer, Preschool, Puzzle*

ABSTRAK

Anak dengan Infeksi Saluran Pernafasan Akut pada umumnya memerlukan tindakan perawatan khusus di rumah sakit sehingga anak harus menjalani berbagai prosedur pengobatan, dimana tindakan tersebut cenderung menimbulkan kecemasan yang dapat menghambat pemberian terapi selama anak menjalani hospitalisasi apabila tidak ditangani dengan baik. Terapi bermain puzzle dan audiovisual dapat menjadi pilihan teknik distraksi untuk mengontrol kecemasan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan efektivitas intervensi audiovisual menonton kartun dan bermain *puzzle* terhadap kecemasan anak prasekolah saat dilakukan terapi nebulizer di Ruang Cilinaya RSD Mangusada, Provinsi Bali. Penelitian ini merupakan penelitian *Quasy Experiment* dengan rancangan *pre test* dan *post test with control group design* yang melibatkan total 60 sampel yang dipilih melalui teknik *simpel random sampling* dan dibagi menjadi dua kelompok. Pengumpulan data menggunakan instrument penelitian berupa lembar observasi *facial image scale* dan dianalisis menggunakan uji *Wilcoxon* dan *Mann Whitney*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intervensi audiovisual menonton kartun lebih efektif menurunkan kecemasan anak saat dilakukan nebulizer dibandingkan terapi bermain *puzzle* di Ruang Cilinaya RSD Mangusada secara signifikan (p -value=0,010). Perawat diharapkan dapat menerapkan teknik distraksi yang tepat untuk mengontrol kecemasan anak saat dilakukan terapi nebulizer.

Kata kunci : *Audiovisual, Kecemasan, Nebulizer, Prasekolah, Puzzle*

PENDAHULUAN

Anak usia prasekolah merupakan individu yang berada dalam rentang usia empat sampai enam tahun (Izzaty, 2017). Anak usia prasekolah dalam tahap perkembangannya mengalami peningkatan aktivitas yang dapat membuat anak sering kelelahan dan mengakibatkannya rentan terserang penyakit (Alini, 2017). Kondisi tersebut tidak jarang memaksa anak untuk menjalani perawatan di rumah sakit atau menjalani hospitalisasi, sehingga memicu timbulnya keadaan krisis yang menjadi stressor bagi anak itu sendiri (Suparno & Saprianto, 2019). Adapun jenis

perawatan di rumah sakit yang terjadi pada anak usia prasekolah sering dialami karena beberapa kondisi, salah satunya infeksi saluran pernapasan akut (ISPA) yang sering terjadi karena sistem pertahanan tubuh anak masih rendah (Wahyuningsih & Yulianti, 2015).

Penyakit ISPA masih menjadi perhatian serius di seluruh dunia karena merupakan penyebab utama morbiditas dan mortalitas pada anak berusia di bawah enam tahun di seluruh dunia (Dagne, Andualem, Dagne, & Taddese, 2020). Penyakit ini diperkirakan menjadi penyebab meninggalnya sekitar 6,6 juta anak

setiap tahun di dunia (Tazinya et al., 2018). Berdasarkan hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas), Prevalensi ISPA di Indonesia sebesar 9,3% dengan prevalensi tertinggi terjadi pada kelompok umur satu sampai empat tahun (Kementerian Kesehatan RI, 2018). Data kejadian ISPA di Bali berdasarkan Dinas Kesehatan (Dinkes) Provinsi Bali mengalami peningkatan dalam beberapa tahun terakhir, yaitu sebesar 45,03% pada tahun 2017 menjadi 45,53% pada tahun 2019 (Dinkes Bali, 2020).

Penanganan penyakit ISPA di rumah sakit melibatkan prosedur medik dan keperawatan salah satunya dengan terapi nebulizer (Sondakh, Onibala, & Nurmansyah, 2020). Selayaknya proses perawatan atau hospitalisasi yang menimbulkan kecemasan, prosedur terapi nebulizer juga menyebabkan kecemasan dan ketakutan pada anak (Norliani, Zainab, & Ramie, 2017; Sufyanti, Kristiawati, Sudiana, & Indah, 2018). Nebulisasi sering menyebabkan kecemasan pada anak seperti halnya rewel, tidur terganggu, otot merasa tegang, merasa gelisah, mudah panik, dan munculnya rasa takut yang berlebihan (Purnamasari & Alfiyanti, 2017).

Kondisi cemas pada anak 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 (Fatmawati, Syaiful, & Ratnawati, 2019). Kecemasan pada anak dapat diatasi melalui beberapa cara seperti terapi mewarnai, bercerita/berdongeng, origami, bermain puzzle serta dengan terapi audiovisual (Deswita, 2016; Fatmawati et al., 2019; Widhiastari, 2021).

Terapi audiovisual merupakan suatu metode pemberian stimulasi dengan audio (suara) dan visual (gambar) yang bertujuan sebagai distraksi atau mengalihkan perhatian seseorang dengan memberikan tontonan yang disenangi (Roslita, Nani Nurhaeni, & Wanda, 2021). Audiovisual yang digemari oleh anak-anak usia prasekolah adalah kartun atau gambar bergerak yang merupakan media yang sangat menarik bagi anak usia prasekolah yang memiliki daya imajinasi tinggi (Patma, 2017). Penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa pemberian audiovisual membuat perhatian anak terfokus kepada cerita audiovisual yang disimaknya sehingga membuat anak mendistraksikan atau mengalihkan persepsi kecemasan dalam korteks serebral yang kemudian dapat merangsang pengeluaran hormon endorfin yang mampu menimbulkan perasaan aman dan nyaman (Goldman & Koller, 2012).

Hasil observasi peneliti di Ruang Cilinaya RSD Mangusada didapatkan bahwa dari tujuh anak yang menjalani terapi nebulizer selama perawatan, lima anak selalu menangis dan rewel ketika diberikan terapi. Ruang perawatan Cilinaya belum pernah menerapkan terapi audiovisual sebagai salah satu

terapi penurunan kecemasan pada anak. Ruang perawatan tersebut hanya melaksanakan terapi bermain *puzzle* sebagai standar untuk menangani kecemasan, namun pemberian terapi bermain *puzzle* yang telah diterapkan di Ruang Cilinaya tidak berjalan efektif karena sebagian besar anak menolak memainkan *puzzle* dan memilih untuk digendong orang tuanya. Pemberian terapi audiovisual dengan menonton kartun dapat menjadi salah satu alternatif intervensi yang bisa diterapkan untuk mengurangi kecemasan anak selama pemberian terapi nebulizer.

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian mengenai pengaruh audiovisual menonton kartun terhadap kecemasan anak prasekolah saat nebulizer di Ruang Cilinaya RSD Mangusada dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan efektivitas intervensi audiovisual menonton kartun dan bermain *puzzle* terhadap kecemasan anak prasekolah saat nebulizer di Ruang Cilinaya RSD Mangusada.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain *Quasy Experiment* dengan rancangan *pre test* dan *post test with control group design*. Penelitian dilakukan di Ruang Cilinaya RSD Mangusada pada Bulan Nopember 2021.

Populasi penelitian ini adalah seluruh anak usia prasekolah yang dirawat di Ruang Cilinaya RSD Mangusada. Sampel pada penelitian ini berjumlah 60 responden yang kemudian dibagi menjadi 2 kelompok dengan masing-masing jumlah sampel adalah 30 orang ditentukan melalui teknik *simple random sampling*. Pengumpulan data menggunakan instrument penelitian berupa lembar observasi *facial image scale* dan dianalisis menggunakan uji *Wilcoxon* dan *Mann Whitney*

HASIL

Tabel 01.
Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Kelompok	n	Usia Responden			
		Mean	Min	Max	SD
Intervensi	30	4.883	4.0	6.0	0.8026
Kontrol	30	4.620	4.0	6.0	0.7009

Tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata usia responden adalah 4 tahun.

Tabel 02
Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Intervensi		Kontrol	
	f	%	f	%
Laki-laki	16	53.3	13	43.3
Perempuan	14	46.7	17	56.7
Total	30	100	30	100

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada kelompok intervensi sebagian besar responden adalah laki-laki, yaitu sebanyak 16 responden (53,3%), sedangkan pada kelompok kontrol didapatkan bahwa sebagian besar responden adalah perempuan yaitu sebanyak 17 responden (56,7%).

Tabel 3
Karakteristik Responden Berdasarkan Diagnosa Medis

Diagnosa Medis	Intervensi		Kontrol	
	f	%	f	%
BP (Bronkopneumonia)	10	33.3	13	43.3
Asthma	11	36.7	6	20.0
Bronchiolitis	3	10.0	3	10.0
Pneumonia	6	20.0	8	26.7
Total	30	100	30	100

Tabel di atas menunjukkan bahwa sebagian besar responden pada kelompok intervensi, yaitu sebanyak 11 responden (36,7%) mengalami Asthma dan diagnosa medis pada kelompok kontrol lebih banyak BP (Bronkopneumonia), yaitu sebanyak 13 responden (43,3%).

Tabel 4
Tingkat Kecemasan Responden pada Kelompok Kontrol

	n	Mean	Min	Max	SD
Pretest	30	4,00	3	5	0,788
Posttest	30	3,57	1	5	1,135

Tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata tingkat kecemasan responden sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* pada kelompok kontrol adalah 4 atau dapat dikategorikan sebagai kecemasan sedang dan sesudah diberikan terapi bermain *puzzle* rata-rata tingkat kecemasan adalah 3 atau dapat dikategorikan sebagai kecemasan ringan.

Tabel 5
Tingkat Kecemasan Responden pada Kelompok Perlakuan

	n	Mean	Min	Max	SD
Pretest	30	4,03	3	5	0,615
Posttest	30	2,80	1	5	1,349

Tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata tingkat kecemasan responden sebelum diberikan audiovisual menonton kartun adalah 4 atau dapat dikategorikan sebagai kecemasan sedang dan n sesudah diberikan audiovisual menonton kartun, rata-rata tingkat kecemasan responden adalah 2 atau dikategorikan sebagai tidak mengalami kecemasan.

Tabel 6
Perbedaan Tingkat Kecemasan Sebelum dan Sesudah Diberikan Intervensi

Wilcoxon Signed Rank Test				
	n	Pretest Mean	Posttest Mean	p-value
Audiovisual Menonton Kartun	30	4,03	2,80	0,000
Bermain <i>Puzzle</i>	30	4,00	3,57	0,005

Tabel di atas menunjukkan pada kelompok intervensi yang diberikan audiovisual menonton kartun didapatkan nilai $p\text{-value}=0,000$ ($p<0,05$), sehingga dapat dinyatakan terdapat perbedaan tingkat kecemasan responden sebelum dan sesudah diberikan audiovisual menonton kartun. Hasil analisis pada kelompok kontrol yang diberikan terapi bermain *puzzle* didapatkan nilai $p\text{-value}=0,005$ ($p<0,05$), sehingga dapat dinyatakan terdapat perbedaan tingkat kecemasan responden sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain *puzzle*.

Tabel 7
Perbedaan Pengaruh Intervensi Audiovisual Menonton Kartun dan Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Kecemasan Anak Prasekolah Saat Nebulizer

Mann-Whitney			
Kelompok	n	Mean Rank	p-value
Audiovisual Menonton Kartun	30	36,00	0,010
Bermain <i>Puzzle</i>	30	25,00	

Hasil uji *Mann-Whitney* pada tabel di atas didapatkan nilai $p\text{-value}=0,010$ ($p<0,05$), sehingga dapat dinyatakan bahwa H_0 penelitian ditolak yang berarti ada perbedaan pengaruh intervensi audiovisual menonton kartun dan terapi bermain *puzzle* terhadap kecemasan anak prasekolah saat nebulizer di Ruang Cilikinaya RSD Mangusada

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata tingkat kecemasan responden sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* pada kelompok kontrol dan sebelum diberikan audiovisual menonton kartun adalah 4 atau dapat dikategorikan sebagai kecemasan sedang. Anak yang dirawat atau sedang menjalani hospitalisasi akan mendapatkan perawatan rutin dan rentan mengalami stres karena merasa tertekan terhadap situasi yang dijalani sehingga hal tersebut memicu dan membuatnya mengalami kecemasan (Rukmasari, Ramdhanie, & Nugraha, 2019). Tingkat kecemasan sedang yang dialami

responden anak dapat terjadi karena anak merasa asing dengan lingkungan di rumah sakit yang terasa baru baginya, merasa asing ketika bertemu dengan tenaga kesehatan dan karena adanya ketakutan terhadap pengobatan yang dijalani (Susilaningrum & Utami, 2013). Pemberian terapi selama perawatan seperti pemberian nebulizer dapat membuat anak merasa tidak nyaman, membuatnya gelisah, merasa terganggu dan membuat anak menjadi tertekan pada terapi yang dijalani selama di rumah sakit sehingga hal ini menimbulkan kecemasan (Purnamasari & Alfiyanti, 2017). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa sebagian besar anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi di RS Grandmed Lubuk Pakam mengalami kecemasan sedang (94,1%) (Sitepu, Ginting, Bulan, Sarmana, & Ginting, 2021). Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang mendapatkan bahwa mayoritas kecemasan yang dialami oleh anak usia prasekolah sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* adalah kecemasan sedang yaitu sebanyak 8 anak (57,1%) yang dapat terjadi karena anak masih belum terbiasa dengan transisi dari rumah ke lingkungan rumah sakit, juga belum terbiasa pada perawatan, jenis tindakan serta pada anak usia prasekolah kecemasan yang dapat mereka rasakan yaitu cemas akibat perpisahan dan takut diabaikan (Fitriani, Santi, & Rahmayanti, 2017).

Hasil penelitian sesudah pemberian terapi bermain *puzzle* menunjukkan bahwa rata-rata tingkat kecemasan responden pada kelompok kontrol adalah 3 atau dapat dikategorikan sebagai kecemasan ringan. Permainan *puzzle* digunakan sebagai salah satu *game therapy* karena anak yang bermain *puzzle* akan memusatkan perhatian pada permainan *puzzle* dan mengurangi kegiatan lain yang dipikirkannya (Lilis, 2016; Pribadi, Elsanti, & Yulianto, 2019). Terapi bermain *puzzle* dapat mengalihkan perhatian anak, yakni anak akan menjadi lebih fokus terhadap objek permainannya, seluruh perhatian akan tertuju dan tertuang sehingga anak akan mengabaikan hal-hal yang dapat membuat mereka takut atau cemas (Panzilion et al., 2020). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa kecemasan anak setelah bermain *puzzle* mengalami penurunan dengan mayoritas kecemasan yang dirasakan oleh anak yaitu kecemasan ringan sebanyak 19 responden (54,3%) yang dapat terjadi karena terapi bermain *puzzle* dapat memberikan rasa nyaman dan bahagia serta membuat anak melupakan sejenak kecemasan atau mengistirahatkan pikiran anak yang menjalani hospitalisasi dengan cara menyalurkan kelebihan energi atau ketegangan (psikis) anak melalui suatu kegiatan yang menyenangkan sehingga dengan bermain *puzzle* ini dapat menurunkan kecemasan yang dirasakan (Kurdaningsih, 2019).

Sesudah diberikan audiovisual menonton

kartun pada kelompok perlakuan menunjukkan bahwa rata-rata tingkat kecemasan responden adalah 2 atau dapat dikategorikan sebagai tidak mengalami kecemasan. Audiovisual merupakan media penyampaian informasi terdiri dari audio (suara) dan visual (gambar) yang mencakup dua indera sekaligus yakni indera pendengaran dan indera penglihatan (Risnawati, 2018). Pemberian audiovisual khususnya kartun merupakan bentuk distraksi yang mampu mengambil kendali dengan cara menyenangkan dua jenis sensasi yaitu pada pendengaran dan visual yang pada saat bersamaan akan mengisolasi sebagian besar suara disekeliling anak dan mengisolasi pemandangan klinis yang tidak bersahabat bagi pasien anak (Tyagi, Gupta, Khatri, Khandelwal, & Kalra, 2018). Pemberian audiovisual merupakan bentuk distraksi atau pengalihan perhatian yang efektif untuk anak usia prasekolah karena dalam distraksi audiovisual menayangkan tokoh kartun lucu dan menarik perhatian anak, sehingga membuat anak merasa senang dan terhibur (Dianita, 2016). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa sebagian besar anak usia prasekolah (66,7%) tidak mengalami kecemasan setelah pemberian audiovisual (Novitasari, Weti, Ferasinta, & Wati, 2021). Temuan ini juga sejalan dengan penelitian lainnya yang menyatakan bahwa pemberian video kartun dapat menurunkan tingkat kecemasan pasien anak karena sajian interaktif audiovisual dapat meningkatkan konsentrasi anak serta dengan audiovisual menonton film kartun termasuk kegiatan hal yang menyenangkan sehingga pemberian audiovisual dapat membantu dan memudahkan perawat dalam mendistraksi agar anak kooperatif dalam pelaksanaan tindakan keperawatan (p -value=0,000) (Fatmawati et al., 2019).

Berdasarkan hasil analisis uji *Mann-Whitney* pada dua kelompok tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan pengaruh intervensi audiovisual menonton kartun dan terapi bermain *puzzle* terhadap kecemasan anak prasekolah saat nebulizer di Ruang Cilinaya RSD Mangusada dengan nilai p -value=0,010. Pemberian rangsangan berupa audiovisual akan ditangkap oleh korteks serebral yang kemudian mengirimkan sinyal ke amygdala pada sistem limbik dan merangsang sistem saraf pusat mengeluarkan hormon endorphine lalu memblok norepineprin sehingga kecemasan akan mengalami penurunan (Fahlenbrach & Reinerth, 2018; Setiaji, 2020). Permainan *puzzle* juga memberikan efek distraksi pada anak yang membuat anak lebih fokus kepada permainan *puzzle* daripada kecemasan yang dirasakannya sebab ketika anak bermain *puzzle*, perhatian anak akan teralihkan dari kecemasan yang sedang dirasakannya sehingga tingkat kecemasan yang dirasakan oleh anak dapat menurun (Apriany, Oyoh, & Maruf, 2018). Perbedaan tingkat kecemasan yang dialami anak pada dua intervensi yang telah

diberikan dapat dipengaruhi oleh respon koping yang berbeda-beda pada tiap anak (Sumoked, Wowiling, & Rompas, 2019). Faktor lainnya yang dapat berperan pada adanya perbedaan pengaruh intervensi pada tingkat kecemasan ini ialah karena perubahan fisiologis yang terjadi akibat intervensi yang diberikan, yaitu ketika diberikan intervensi audiovisual terdapat vibrasi musik yang muncul dan mengalun ke gendang telinga, lalu diterima oleh system saraf pusat melalui syaraf auditori yang membuat hipotalamus mengeluarkan hormone ptuitari sehingga endorphen meningkat mengakibatkan rasa rileks, *fly*, senang dan tenang yang kemudian menimbulkan mekanisme koping adaptif pada anak dan berdampak pada terjadinya penurunan kecemasan (Rahmawati, 2020).

KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini adalah terdapat perbedaan pengaruh intervensi audiovisual menonton

kartun dan terapi bermain *puzzle* terhadap kecemasan anak prasekolah saat nebulizer di Ruang Cilinaya RSD Mangusada

SARAN

Peneliti mengharapkan layanan keperawatan dapat meningkatkan kualitas pelayanan dengan menerapkan pemberian intervensi audiovisual menonton kartun sebagai salah satu intervensi mandiri keperawatan untuk membantu mengurangi kecemasan pada pasien anak

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimah kasih kepada pihak-pihak yang berkontribusi pada penelitian ini, yaitu RSD Mangusada yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian dan dosen pembimbing peneliti di STIKES Bina Usada Bali.

DAFTAR PUSTAKA

- Alini. (2017). Pengaruh terapi bermain plastisin (playdought) terhadap kecemasan anak usia prasekolah (3-6 tahun) yang mengalami hospitalisasi di ruang perawatan anak RSUD Bangkinang Tahun 2017. *Jurnal Ners Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai*, 1(2), 1–10.
- Apriany, D., Oyoh, & Maruf, A. F. (2018). Perbedaan Efektivitas Terapi Mewarnai Dan Bermain Puzzle Terhadap Kecemasan Anak Prasekolah Yang Mengalami Hospitalisasi Di Rumah Sakit Umum Daerah Cibabat Kota Cimahi Tahun 2018. *Prosiding Pertemuan Ilmiah Nasional Penelitian & Pengabdian Masyarakat (PINLITAMAS 1)*. Cimahi: STIKES Jenderal Achmad Yani Cimahi.
- Dagne, H., Andualem, Z., Dagne, B., & Taddese, A. A. (2020). Acute respiratory infection and its associated factors among children under-five years attending pediatrics ward at University of Gondar Comprehensive Specialized Hospital, Northwest Ethiopia: institution-based cross-sectional study. *BMC Pediatrics*, 20(1), 93. <https://doi.org/10.1186/s12887-020-1997-2>
- Deswita, D. (2016). Perbedaan Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Gambar Dengan Bermain Puzzle Terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah Di Irna Anak RSUP Dr. M. Djamil Padang. *Ners Jurnal Keperawatan*, 9(1), 13–17.
- Dianita, H. (2016). Pengaruh Terapi Ber cerita melalui Audiovisual terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) akibat Hospitalisasi di Rsd Kabupaten Semarang. *Jurnal Kesehatan Stikes Ngudi Waluyo*.
- Dinkes Bali. (2020). *Profil Kesehatan Provinsi Bali 2019*. Denpasar. Retrieved from <https://www.diskesbaliprov.go.id/>
- Fahlenbrach, K., & Reinerth, M. S. (2018). Audiovisual Metaphors and Metonymies of Emotions in Animated Moving Images. In *Emotion in Animated Films* (1st Editio). Routledge.
- Fatmawati, L., Syaiful, Y., & Ratnawati, D. (2019). Pengaruh Audiovisual Menonton Film Kartun terhadap Tingkat Kecemasan saat Prosedur Injeksi pada Anak Prasekolah. *Journal of Health Sciences*, 12(02), 15–29.
- Fitriani, W., Santi, E., & Rahmayanti, D. (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*, 5(2), 65. <https://doi.org/10.20527/dk.v5i2.4107>
- Goldman, & Koller. (2012). *Pediatric Psychosocial Oncology: Textbook for Multidisciplinary Care*. USA: Springer.
- Izzaty, D. R. E. (2017). *Perilaku Anak Prasekolah*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kementerian Kesehatan RI. (2018). *Hasil Utama Riset Kesehata Dasar (RISKESDAS)*. Jakarta.
- Kurdaningsih, S. V. (2019). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah Akibat Hospitalisasi Ruang Anak RSUD Kota Kotamobagu. *Seminar Dan Workshop Nasional Keperawatan*

- "Implikasi Perawatan Paliatif Pada Bidang Kesehatan," 2(2), 18–26.
- Lilis, R. (2016). *Ketersediaan Alat Permainan Edukatif (APE) Di TK Se-Kecamatan Ngampilan Kota Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Retrieved from <https://eprints.uny.ac.id/38062/>
- Norliani, Zainab, & Ramie, A. (2017). Tingkat Kecemasan Ibu Pada Tindakan Nebulizer Anaknya Berdasarkan Karakteristik Ibu di Ruang Anak RSUD Ratu Zalecha Martapura Tahun 2016. *Jurnal Citra Keperawatan*, 5(2), 87–96.
- Novitasari, S., Weti, W., Ferasinta, F., & Wati, N. (2021). Penerapan Atraumatik Care: Audiovisual terhadap Penurunan Kecemasan pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 5(1), 207–213.
- Patma, G. N. (2017). *Pengaruh Terapi Audio Visual Terhadap Penurunan Tingkat Kecemasan Pada Anak Preschool Yang Dilakukan Pemasangan Infus di UGD RSUD Wates*. Yogyakarta: STIKES Jenderal Achmad Yani Yogyakarta. Retrieved from <http://repository.unjaya.ac.id/2099/>
- Pribadi, T., Elsanti, D., & Yulianto, A. (2019). Reduction of Anxiety in Children Facing Hospitalization By Play Therapy: Origami and Puzzle in Lampung-Indonesia. *Malahayati International Journal of Nursing and Health Science*, 1(1), 29–35. <https://doi.org/10.33024/minh.v1i1.850>
- Purnamasari, T., & Alfiyanti, D. (2017). Pengaruh Terapi Bermain Merangkai Manik-Manik Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah Selama Tindakan Nebulisasi di RSUD Tugurejo Semarang. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 6(1).
- Rahmawati, E. A. (2020). Terapi Musik Baby Shark Mampu Menurunkan Kecemasan pada Anak Usia Prasekolah. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 2(1), 1–10.
- Risnawati, I. (2018). Efek Terapi Audio Visual Dan Komunikasi Terapeutik Terhadap Tingkat Kecemasan Ibu Inpartu Kala I. *2-Trik: Tunas-Tunas Riset Kesehatan*, 8(1), 6–10.
- Roslita, R., Nani Nurhaeni, & Wanda, D. (2021). Dampak Distraksi Audiovisual Terhadap Distress Anak Yang Mendapatkan Terapi Inhalasi. *Jurnal Kesehatan Komunitas*, 7(23), 13–17.
- Rukmasari, E. A., Ramdhanie, G. G., & Nugraha, B. A. (2019). Asupan Nutrisi dan Status Gizi Pada Anak Dengan Hospitalisasi. *Jurnal Keperawatan BSI*, VIII(1), 32–41.
- Setiaji, R. B. R. (2020). *3 Hormon Ini Akan Muncul Saat Anda Stres. Apa Fungsinya, Sih?* hellosehat. Retrieved from <https://hellosehat.com/mental/stres/seputar-hormon-stres/>
- Sitepu, K., Ginting, L. R. B., Bulan, R. B., Sarmana, & Ginting, S. (2021). Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Terhadap Kecemasan Pada Anak Prasekolah Dengan Hospitalisasi Di Rs Grandmed Lubuk Pakam Tahun 2020. *Jurnal Keperawatan Dan Fisioterapi (JKF)*, 3(2), 165–170. <https://doi.org/10.35451/jkf.v3i2.651>
- Sondakh, S. A., Onibala, F., & Nurmansyah, M. (2020). Pengaruh Pemberian Nebulisasi Terhadap Frekuensi Pernafasan Pada Pasien Gangguan Saluran Pernafasan. *Jurnal Keperawatan*, 8(1), 75–82.
- Sufyanti, A., Kristiawati, Sudiana, I. K., & Indah, P. (2018). Efektivitas Penurunan Stres Hospitalisasi Anak Dengan Terapi Bermain dan Terapi Musik (The Effectiveness of Play Therapy and Musical Therapy in Reducing the Hospitalization Stress). *E-Journal Unair*, 1–7. Retrieved from <https://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=10&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjh5ZH2ZJdKAhXVgeYKHdGMAvMQFjAJegQICRAC&url=https://e-journal.unair.ac.id/JNERS/article/download/4961/3203&usq=AOvVaw0qh3ARI4kEqYFPsO5kPBh4>
- Sumoked, A., Wowiling, F., & Rompas, S. (2019). Hubungan Mekanisme Koping Dengan Kecemasan Pada Mahasiswa Semester III Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Yang Akan Mengikuti Praktek Klinik Keperawatan. *Jurnal Keperawatan*, 7(1).
- Suparno, S., & Saprianto, S. (2019). Hubungan Perilaku Caring Perawat Dengan Stress Hospitalisasi Pada Anak Usia Pra Sekolah di Ruang Rawat Inap RSUD DR. Ibnu Soetowo Baturaja. *Jurnal Keperawatan Sriwijaya*, 6(1), 35–40.
- Susilaningrum, R., & Utami, S. (2013). *Asuhan Keperawatan Bayi dan Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Tazinya, A. A., Halle-Ekane, G. E., Mbuagbaw, L. T., Abanda, M., Atashili, J., & Obama, M. T. (2018). Risk factors for acute respiratory infections in children under five years attending the Bamenda Regional Hospital in Cameroon. *BMC Pulmonary Medicine*, 18(1), 7. <https://doi.org/10.1186/s12890-018-0579-7>

- Tyagi, R., Gupta, K., Khatri, A., Khandelwal, D., & Kalra, N. (2018). Control of Anxiety in Pediatric Patients using "Tell Show Do" Method and Audiovisual Distraction. *The Journal of Contemporary Dental Practice*, 19(9), 1058–1064. <https://doi.org/10.5005/jp-journals-10024-2381>
- Wahyuningsih, A., & Yulianti. (2015). Perilaku Pemeliharaan Kesehatan dan Perilaku Kesehatan Lingkungan Berhubungan dengan Kejadian ISPA pada Balita. *Jurnal Penelitian Keperawatan*, 1(2), 103 –112.
- Widhiastari, Y. (2021). *Pengaruh Berdongeng Fabel Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Yang Menjalani Hospitalisasi Saat Pemberian Obat di Ruang Ciliknya RSD Mangusada*. STIKES Bina Usada Bali. Retrieved from <http://repository.binausadabali.ac.id/157/>