

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep kecemasan

1. Pengertian kecemasan

Kecemasan merupakan suatu kondisi emosional yang muncul tanpa penyebab yang jelas dan spesifik. Perasaan ini sering kali muncul sebagai rasa takut yang tidak terarah, disertai dengan pengingat, kelemahan, serta perasaan kesepian. Umumnya, kecemasan timbul Ketika seseorang menghadapi situasi baru atau asing, sehingga menimbulkan rasa tidak aman yang sulit dijelaskan. Dalam banyak kasus, mencerminkan kekhawatiran terhadap hal-hal yang mungkin terjadi di masa depan. Secara umum, kecemasan adalah perasaan tidak nyaman yang muncul sebagai reaksi terhadap kondisi yang dianggap mengancam. Hal ini berkaitan erat dengan kondisi yang buruk dan tidak nyaman, dan sering dengan rasa takut, khawatir, serta kecemasan yang berlebihan terhadap situasi yang sedang dihadapi. Perasaan tersebut dapat mempengaruhi cara berpikir dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari, hingga membuat seseorang merasa seolah-olah berada dalam situasi yang mengancam dan sulit untuk keluar darinya(Helena dan Alvianda, 2020)

2. Tingkat kecemasan

Tingkat kecemasan menurut (Helen dan Alvianda, 2020)dibagi menjadi tiga, yaitu

:

a. Tidak cemas

Tidak cemas yaitu seseorang hanya merasa khawatir atau tegang sedikit, tapi tetap bisa berkreativitas seperti biasa. Rasa cemas ringan ini justru bisa membuat seseorang lebih waspada dan fokus.

b. Cemas

Cemas adalah saat rasa khawatir mulai mengganggu kegiatan. Biasanya orang lebih merasa tegang, sulit fokus, dan mungkin mengalami tanda-tanda fisik seperti jantung berdebar lebih cepat.

c. Sangat cemas

Sangat cemas terjadi Ketika rasa khawatir sudah sangat kuat dan mempengaruhi hampir semua aktivitas harian. Orang bisa mengalami gejala berat seperti serangan panik atau kesulitan bernapas. Skor kecemasan sebagai berikut :

- Skor 1 = sangat tidak cemas
- Skor 2 = tidak cemas
- Skor 3 = cemas
- Skor 4 = sangat cemas

Jumlah skor keseluruhan menunjukkan Tingkat kecemasan seseorang:

- Kurang dari 14 = sangat tidak cemas
- 15-20 = tidak cemas
- 21-27 = cemas
- 28-41 = sangat cemas

Total skor: kurang dari 14 = Sangat tidak cemas

14 – 20 = tidak cemas

21 – 27 = cemas

28 – 41 =sangat cemas

3. Faktor penyebab kecemasan anak

a) Usia

Usia anak berperan penting dalam mempengaruhi Tingkat kecemasan saat ke dokter gigi. Tingkat kecemasan anak terhadap perawatan gigi berbeda-

beda tergantung usianya. Anak usia 9-12 tahun cenderung memiliki kecemasan yang lebih rendah, sedangkan anak usia 6-8 tahun lebih banyak mengalami kecemasan tinggi saat menjalani perawatan gigi (Jumriani., dkk 2023).

Hal ini berkaitan dengan perkembangan psikologis anak. -Usia anak mempengaruhi seberapa besar rasa cemas dan perilaku mereka selama perawatan gigi. Anak yang lebih besar biasanya sudah lebih siap secara mental, bisa mengendalikan diri, dan lebih bertanggung jawab. Mereka juga bisa memahami situasi menakutkan dengan cara yang lebih realistis, sehingga tidak terlalu cemas saat ke dokter gigi (Rahmaniah. M, 2021).

b) Riwayat Kesehatan gigi

Kecemasan pasien saat perawatan gigi biasanya berasal dari pengalaman masa lalu. Trauma saat masih anak-anak atau remaja bisa membuat seseorang merasa takut dan cemas saat menjalani perawatan gigi dikemudian hari. Banyak orang merasa takut karena pernah mengalami hal tidak menyenangkan atau karena sikap dokter gigi yang kurang menyenangkan. Karena itu, peran dokter gigi dan staf klinik sangat penting, karena cara mereka bersikap dan berkomunikasi dapat mempengaruhi bagaimana pasien merasa dan bertindak saat datang ke dokter gigi (Elisa., dkk 2024).

c) Jenis kelamin

Anak Perempuan cenderung memiliki Tingkat kecemasan terhadap perawatan gigi yang lebih tinggi dibandingkan anak laki-laki. Hal ini disebabkan oleh kecenderungan anak Perempuan untuk mengalami emosi negatif yang lebih kuat. Faktor internal lebih berperan dalam membentuk kecemasan pada anak Perempuan, sementara anak laki-laki lebih dipengaruhi

oleh faktor eksternal. Selain itu, anak Perempuan biasanya menunjukkan ekspresi kecemasan seperti lebih mudah menangis dan tidak sabar(Rahmaniah. M, 2021).

d) Faktor keluarga dan teman

Pandangan seseorang tentang dokter gigi sering dipengaruhi oleh cerita teman atau keluarga yang merasa cemas saat ke dokter gigi. Jika orang tua, saudara, atau teman menunjukkan rasa takut, orang tersebut bisa ikut merasa cemas. Anak-anak maupun orang dewasa bisa merasa takut terhadap perawatan gigi akibat ucapan yang menakutkan atau informasi yang tidak benar(Elisa.,dkk 2024)

4. Ciri-ciri kecemasan

Ciri-ciri fisik meliputi : a) gangguan tubuh, seperti keringat berlebih, rasa kedinginan, tubuh terasa lemas dan mati rasa.b) hasil penelitian ini menunjukkan adanya keluhan pada kepala, seperti pusing dan sakit kepala, yang dialami oleh Sebagian responden, c) gangguan pernapasan seperti kesulitan bernapas, jantung berdebar, atau detak jantung tidak teratur dapat berhubungan dengan Tingkat penerimaan diri, d) gejala gangguan pencernaan seperti mual dapat menunjukkan adanya hubungan dengan diare dan frekuensi buang air kecil meningkat, e) terdapat kecenderungan signifikan terhadap sensitif secara negatif atau mudah marah yang berkaitan dengan Tingkat penerima, f) gelisah/gugup. Ciri-ciri behavoiral meliputi : a) Upaya menghindar dari situasi, dan b) butuh dukungan secara terus-menerus. Sedangkan ciri-ciri kognitif meliputi : perasaan cemas, kesulitan dalam menilai dirinya setara dan bernilai seperti orang lain, mengalami gangguan dalam fokus, serta munculnya pemikiran tentang tanggung jawab atas tindakannya(Asniar., dkk 2022)

B. Media puzzle

1. Pengertian puzzle

Puzzle merupakan suatu permainan edukatif yang mengasah kemampuan kognitif dan keterampilan motorik anak, sehingga permainan ini menuntut anak untuk berkonsentrasi dan bersabar. Permainan edukatif ini dilakukan dengan merangkai potongan-potongan gambar hingga membentuk satu kesatuan untuk sesuai pola yang telah ditentukan. Permainan ini melatih koordinasi antara mata, tangan, serta otot-otot kecil dan jari anak sebagai bagian dari perkembangan motorik halus. Melalui permainan puzzle, otot dan jari anak akan terstimulasi saat merangkai potongan gambar menjadi satu kesatuan. Media permainan ini juga berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan motorik halus. Ketika seorang anak berada di lingkungan permainan puzzle, anak akan mulai mengamati dan belajar memahami cara menyusun potongan-potongan puzzle hingga membentuk gambar lengkap. Permainan ini dapat dimainkan secara individu, tetapi akan lebih baik jika dimainkan Bersama teman-teman, karena dapat membantu anak berlatih berkerja sama dengan berinteraksi dengan teman seusianya(Moonti, 2023)

Bermain memiliki peran yang sangat penting dalam pelaksanaan asuhan keperawatan. Salah satu bentuk permainan yang bermanfaat bagi anak usia sekolah adalah puzzle. Permainan ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga mendukung perkembangan kemampuan kognitif dan motorik anak, sekaligus mendorong mereka untuk berinteraksi dengan teman sebaya. Melalui aktivitas memecahkan puzzle, anak akan belajar berpikir kreatif dan mengasah kemampuan

pemecahan masalah, yang sangat berguna pada tahap tumbuh kembangnya. Saat bermain puzzle, perhatian anak akan teralihkan dari rasa cemas yang dirasakan. Kegiatan ini dapat membantu menurunkan Tingkat kecemasan, karena anak fokus pada proses menemukan jawaban. Dengan demikian, suasana hati mereka dapat menjadi lebih stabil dan positif (Permai, 2025)

Permainan puzzle dan monopoli bisa dimanfaatkan sebagai alternatif media edukasi untuk Kesehatan gigi dan mulut dengan cara yang menarik, interaktif, serta menyenangkan. Media ini juga mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, semangat berkompetisi, dan jiwa sosial pada anak. Penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman melalui permainan yang mengajak anak memecahkan masalah terkait materi pembelajaran(Hutami., dkk 2019)

2. Jenis-jenis media puzzle

Puzzle hadir dalam beragam bentuk dan variasi, masing-masing menawarkan Tingkat kesulitan dan pengalaman bermain yang berbeda. Terdapat beberapa kategori puzzle menurut para ahli(Latifah .,dkk 2020) sebagai berikut:

1) Jigsaw Puzzle (teka-teki gambar)

Jigsaw puzzle merupakan salah satu jenis teka-teki yang paling populer di dunia. Permainan ini terdiri dari kepingan-kepingan gambar yang dipotong dalam bentuk unik. Tujuan utamanya adalah merangkai potongan-potongan tersebut hingga menjadi satu gambar utuh. Jigsaw puzzle hadir dengan berbagai Tingkat kesulitan, mulai dari puzzle sederhana dengan jumlah potongan sedikit hingga yang sangat kompleks dengan ribuan kepingan. Setiap Tingkat kesulitan memberikan tantangan dan pengalaman yang berbeda, baik bagi pemula maupun kolektor berpengalaman. Menyusun potongan puzzle ini

tidak hanya melatih kemampuan berpikir, tetapi juga memberikan rasa puas
Ketika gambar berhasil diselesaikan.

2) Crossword puzzle, atau teka-teki silang

Teka-teki silang atau crossword puzzle, merupakan permainan kata yang seru di mana pemain di tantang untuk mengisi kotak-kotak kosong dengan kata-kata sesuai dengan petunjuk yang tersedia. Setiap huruf yang diisikan akan membentuk kata yang tersusun secara horizontal maupun vertikal. Selain berfungsi sebagai hiburan, permainan ini juga memiliki beragam manfaat, seperti memperkaya perbendaharaan kata dan mengasah kemampuan memecahkan masalah. Hal ini karena pemain dituntut untuk berpikir secara kreatif sekaligus analitis demi menemukan jawaban yang tepat. Dengan variasi Tingkat kesulitan yang beragam, teka-teki silang menjadi tantangan menarik yang digemari oleh berbagai kalangan usia.

3) Rubiks cube (teka-teki berantai)

Rubik's Cube adalah puzzle mekanis tiga dimensi yang diciptakan oleh Erno Rubik, seorang profesor arsitektur dari Hungaria, pada tahun 1974. Puzzle ini terdiri dari kubus yang memiliki sembilan kotak di setiap sisinya, dengan setiap sisi memiliki warna yang berbeda. Tujuan permainan ini adalah memutar kubus hingga semua sisi menampilkan warna yang seragam. Rubik's Cube telah menjadi fenomena di seluruh dunia dan sering digunakan dalam kompetisi serta sebagai alat pendidikan.

4) Puzzle tiga dimensi

Puzzle tiga dimensi (3D) memberikan pengalaman bermain yang unik dengan menambahkan dimensi ekstra. Contoh dari puzzle ini adalah puzzle

bangunan, seperti kastil, menara, atau gedung-gedung terkenal yang perlu dirakit menjadi struktur 3D. Tantangan tambahan yang dihadapi pemain adalah harus mempertimbangkan aspek ruang dan orientasi dalam proses penyelesaiannya.

5) Puzzle digital

Dengan kemajuan teknologi, puzzle kini juga tersedia dalam bentuk digital. Puzzle digital menawarkan berbagai jenis dan tingkat kesulitan, mulai dari jigsaw puzzle hingga puzzle logika dan teka-teki silang yang dapat dimainkan di komputer, tablet, atau smartphone. Banyak puzzle digital dilengkapi dengan fitur tambahan, seperti petunjuk dan animasi, yang membuat pengalaman bermain menjadi lebih menarik dan interaktif.

Puzzle adalah salah satu permainan edukatif yang bermanfaat untuk mengasah kemampuan dan kecerdasan anak. Melalui permainan ini, anak tidak hanya sekedar bermain dengan media yang tersedia, tetapi juga dapat belajar mengenal simbol-simbol bilangan. Puzzle sendiri merupakan permainan yang menuntut anak untuk menyusun potongan gambar secara tepat dengan memperhatikan bentuk, warna, dan ukuran. Keunggulan puzzle terletak pada variasi warnanya yang menarik, sehingga dapat memotivasi anak untuk belajar dan meningkatkan ketekunan belajar (Mulyaningsih dan Palanggan, 2020).

3. Manfaat permainan puzzle

Permainan puzzle menurut (Widiatmika, 2015) adalah sebagai berikut:

- a. Bermain puzzle dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir dan konsentrasi anak. Dengan menyusun potongan-potongan puzzle menjadi

satu kesatuan, anak dapat melatih keterampilan otaknya dan mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara kreatif.

- b. Menyusun kepingan puzzle menjadi utuh dapat melatih koordinasi antara mata dan tangan, membantu anak mengembangkan keterampilan motorik halus mereka.
- c. Meningkatkan kemampuan pikiran yang berkaitan dengan kemampuan belajar memecahkan masalah
- d. Bermain puzzle dalam kelompok dapat membantu anak belajar bersosialisasi, karena mereka harus berinteraksi dan bekerja sama untuk mencari solusi bersama.
- e. Bermain puzzle dapat melatih pikiran anak, membantu mereka memahami bagaimana benda-benda dapat dirakit menjadi satu kesatuan yang utuh.
- f. Bermain puzzle dapat melatih ingatan anak, karena mereka perlu mengingat pola dan posisi potongan untuk menyusun gambar dengan benar.
- g. Bermain puzzle dapat mengajarkan anak tentang rancang bangun sederhana, membantu mereka memahami konsep dasar struktur dan desain.
- h. Bermain puzzle dapat merangsang imajinasi anak, mendorong mereka untuk berpikir kreatif dan membayangkan berbagai kemungkinan saat menyusun potongan-potongan.

Bermain puzzle sangat bermanfaat bagi anak, terutama dalam meningkatkan keterampilan tangan mereka. Selain itu, puzzle juga mendukung perkembangan mental dan kreativitas, terutama pada anak usia sekolah. Memilih puzzle sebagai aktivitas bermain memiliki keuntungan karena tidak memerlukan banyak tenaga, sehingga anak-anak dapat bermain dengan nyaman tanpa merasa lelah. Aktivitas ini memungkinkan mereka untuk berfokus, berpikir kritis, dan merangsang imajinasi

mereka. Dengan begitu, bermain puzzle bisa menjadi cara yang menyenangkan dan bermanfaat untuk belajar dan berkembang. Puzzle adalah permainan yang melibatkan pengaturan gambar atau objek yang terpecah menjadi kepingan-kepingan untuk membentuk gambar atau pola yang telah ditentukan. Selain menyenangkan, puzzle dapat membantu meningkatkan konsentrasi dan daya ingat anak-anak. Aktivitas ini juga dapat digunakan sebagai teknik terapi untuk mengurangi kecemasan, karena dapat mengalihkan perhatian anak dari pemicu stres dan membantu mereka fokus pada penyelesaian permainan. Puzzle biasanya dirancang dengan gambar-gambar yang menarik dan ceria, dan jumlah kepingan disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak usia prasekolah. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya menghibur tetapi juga mendukung perkembangan mental dan perasaan anak. Media puzzle Menganggap bahwa bermain merupakan aktivitas yang sangat bermanfaat dan penting untuk mendukung perkembangan anak. Puzzle memberikan manfaat sebagai bentuk hiburan yang menyenangkan dan menarik. Anak-anak biasanya perlu bermain dengan puzzle yang sama beberapa kali, sekitar 3-4 kali, untuk mengingat posisi setiap potongan. Permainan puzzle merupakan aktivitas mengajar yang membantu mengembangkan kemampuan pikiran anak-anak dengan menantang mereka untuk menyusun potongan-potongan menjadi satu kesatuan yang utuh. Agar dianggap mendidik, puzzle harus sesuai dengan usia anak, menarik, dan memiliki desain yang menarik. Salah satu manfaat puzzle adalah melatih fokus anak melalui penyusunan potongan-potongan puzzle secara bertahap, yang sesuai dengan perkembangan usia mereka. Seiring waktu, kegiatan ini dapat meningkatkan konsentrasi anak(Ayu Fibiyantri.,dkk 2024)

C. Pengaruh permainan puzzle pada tingkat kecemasan anak

Pengaruh terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan anak berkaitan dengan manfaat permainan ini, seperti melatih koordinasi mata dan tangan, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah serta penalaran, sehingga anak menjadi lebih mampu mengendalikan emosinya. Selain itu, aktivitas bermain puzzle juga mampu mengasah kreativitas anak sehingga pikirannya menjadi lebih rileks dan membuatnya merasa lebih gembira. Media puzzle didasari oleh pemahaman bahwa bermain merupakan aktivitas yang sehat dan penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Melalui bermain puzzle, anak juga memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi serta mengekspresikan pikiran dan perasaannya, sekaligus membantu mengalihkan rasa nyeri, kecemasan, dan memberikan efek relaksasi (Helena dan Alvianda, 2020)

Permainan puzzle memiliki pengaruh positif terhadap kecemasan pada anak-anak sekolah dasar (usia 6-8 tahun) saat menjalani pemeriksaan gigi dan mulut. Dengan memberikan distraksi dari hal-hal yang berpotensi menakutkan, seperti dental unit dan peralatan medis, puzzle membantu menciptakan suasana yang lebih rileks. Kegiatan ini juga mampu meningkatkan konsentrasi dan fokus anak, sehingga mereka merasa lebih teralihkan dan tenang. Bermain puzzle bersama orang tua atau petugas Kesehatan juga dapat mempererat hubungan emosional, membuat anak merasa lebih terlindungi dan menurunkan rasa takut yang muncul. Pada usia sekolah anak-anak umumnya senang bermain Bersama teman, sehingga puzzle bisa menjadi sarana bermain yang menyenangkan sekaligus mendorong interaksi sosial. Dengan bermain teka-teki, anak-anak bisa berkerja sama dan saling mendukung, sehingga suasana menjadi lebih ceria. Ketika mereka asyik memecahkan puzzle, perhatian mereka akan teralihkan dari rasa cemas yang mungkin muncul. Kegiatan ini bukan hanya menghibur, tetapi juga mempererat interaksi sosial di

antara anak-anak, sehingga membuat momen-momen menegangkan, seperti pemeriksaan gigi, terasa lebih nyaman. Selain membawa banyak manfaat, metode bermain teka-teki juga menumbuhkan perasaan gembira pada anak. Rasa senang inilah yang berperan membantu meredakan kecemasan yang mereka rasakan. Selain itu, aktivitas bermain teka-teki juga dapat melatih kemampuan motorik halus pada anak-anak, karena mereka harus menggerakkan tangan dan jari untuk merangkai potongan-potongan puzzle. Dengan begitu, kegiatan ini tidak hanya membantu meredakan rasa cemas, tetapi juga mendukung perkembangan keterampilan penting. Bermain puzzle bermanfaat bagi anak-anak usia 6-8 tahun untuk merasa lebih rileks dan menurunkan tingkat kecemasan. Kegiatan ini mampu mengalihkan perhatian mereka dari situasi yang membuat tegang, sehingga mereka bisa lebih fokus pada permainan. Ditambah lagi, rasa senang Ketika berhasil menyelesaikan puzzle membuat anak merasa lebih nyaman dan tenang. Dengan demikian, pengalaman yang biasanya menakutkan bisa berubah menjadi lebih menyenangkan (Diah, 2025)

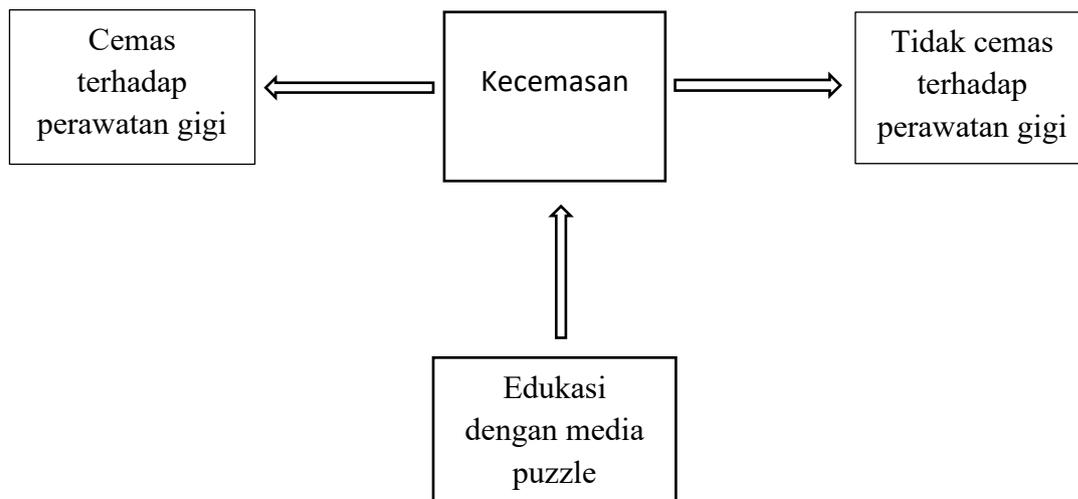
Bermain dengan metode puzzle dapat membantu anak-anak menurunkan Tingkat kecemasan mereka. Anak-anak yang melakukan aktivitas ini biasanya menunjukkan penurunan kecemasan yang lebih signifikan dibandingkan dengan mereka yang tidak bermain puzzle. Kegiatan puzzle tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan anak kesempatan untuk berkonsentrasi dan merasa lebih rileks. Cara ini bisa menjadi strategi yang bermanfaat untuk membantu mereka mengatasi rasa cemas. Ketika menjalani perawatan di rumah sakit, anak-anak kerap mengalami berbagai emosi yang kurang menyenangkan, seperti rasa marah, ketakutan, kecemasan, kesedihan, dan rasa sakit. Perasaan-perasaan tersebut muncul akibat pengalaman dirawat di rumah sakit, dimana anak-anak harus berhadapan dengan berbagai sumber stress dilingkungan rumah sakit. Kondisi ini bisa membuat mereka merasa tertekan dan mengalami kesulitan menyesuaikan

diri dengan situasi baru yang seringkali menakutkan. Karena itu, bermain dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk membantu anak mengurangi ketegangan dan stress. Melalui aktivitas bermain, anak-anak dapat mengalihkan fokus dari rasa sakit yang dialami serta menemukan ketenangan melalui keseruan yang diberikan permainan. Permainan dapat berfungsi sebagai alat distraksi yang membuat anak merasa lebih nyaman dan tenang selama menjalani perawatan. Selain itu, bermain juga menjadi media komunikasi antara anak dengan orang-orang di sekitarnya, termasuk perawat atau tenaga Kesehatan di rumah sakit. Melalui kegiatan bermain, perawat dapat menangkap perasaan dan pikiran anak lewat ekspresi nonverbal yang muncul selama permainan. Interaksi anak dengan orang tua maupun teman bermainnya pun dapat memberikan gambaran tentang keadaan emosional mereka. Hal ini membantu perawat lebih memahami dan memenuhi kebutuhan psikologis anak selama masa perawatan. Salah satu contoh terapi bermain yang efektif adalah puzzle. Aktivitas ini tidak hanya menghibur, tetapi juga membantu anak berkonsentrasi dan menstimulasi kreativitas, sehingga menciptakan suasana yang lebih rileks dan nyaman. Dengan bermain puzzle, anak dapat belajar menghadapi stress dan kecemasan dengan cara yang menyenangkan dan positif (Yulianto., dkk 2021).

Dalam upaya mengurangi kecemasan pada anak, terapi bermain dilakukan melalui aktivitas bermain yang memungkinkan anak mengekspresikan segala bentuk kecemasan yang dirasakannya. Selain itu, terapi bermain untuk meredakan kecemasan pada anak usia dini merupakan bagian dari proses konseling yang dilaksanakan oleh seorang profesional atau terapis dengan memanfaatkan media permainan. Terapi bermain yang digunakan harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak. Permainan yang dipilih sebaiknya berupa symbol-simbol yang mampu membantu anak memproses informasi melalui aktivitas peniruan secara tidak langsung (Habibi, 2022)

Bermain puzzle dapat menjadi sarana yang bermanfaat bagi anak usia prasekolah selama menjalani perawatan di rumah sakit. Kegiatan ini bertujuan untuk meminimalkan dampak psikologis akibat prosedur medis. Puzzle merupakan permainan sederhana yang tidak membutuhkan banyak tenaga, sehingga anak bisa tetap fokus menyelesaikan tanpa merasa lelah. Dengan bermain puzzle, anak juga dapat mengalihkan perhatian dari kecemasan, sekaligus belajar bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menghadapi berbagai tantangan. Hal ini mendukung mereka untuk merasa lebih nyaman dan aktif selama masa perawatan. Terapi bermain puzzle juga bisa digunakan di berbagai fasilitas Kesehatan sebagai salah satu bentuk terapi tambahan bagi anak-anak yang sedang di rawat di rumah sakit. Kegiatan ini bermanfaat untuk mencegah stres, yang kerap menjadi faktor penghambat pemulihan dan bahkan dapat berakibat fatal. Oleh karena itu, perawat maupun tenaga Kesehatan lainnya dapat memberikan edukasi kepada Masyarakat mengenai manfaat terapi ini, sehingga orang tua dapat mempraktikkannya guna membantu anak mengatasi kecemasan selama menjalani perawatan di rumah sakit (Yanti, 2018).

D. Kerangka konsep



Keterangan :

:Variabel yang di teliti

: Variabel yang tidak di teliti