

**PERBEDAAN PENGARUH TERAPI BERMAIN ORIGAMI DAN
MENONTON VIDEO ANIMASI DALAM MENGURANGI
KECEMASAN HOSPITALISASI PADA ANAK PRASEKOLAH
*LITERATURE REVIEW***

NASKAH PUBLIKASI



**Disusun oleh:
NURUL HANIFAH FATIKASARI
1610201047**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS 'AISYIYAH
YOGYAKARTA
2020**

**PERBEDAAN PENGARUH TERAPI BERMAIN ORIGAMI DAN
MENONTON VIDEO ANIMASI DALAM MENGURANGI
KECEMASAN HOSPITALISASI PADA ANAK PRASEKOLAH
*LITERATURE REVIEW***

NASKAH PUBLIKASI

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat Mencapai Gelar Sarjana Keperawatan
Program Studi Ilmu Keperawatan-Program Profesi Ners
di Universitas 'Aisyiyah
Yogyakarta



Disusun oleh:
NURUL HANIFAH FATIKASARI
1610201047

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS 'AISYIAH
YOGYAKARTA
2020**

HALAMAN PENGESAHAN

PERBEDAAN PENGARUH TERAPI BERMAIN ORIGAMI DAN MENONTON VIDEO ANIMASI DALAM MENGURANGI KECEMASAN HOSPITALISASI PADA ANAK PRASEKOLAH

NASKAH PUBLIKASI

Disusun oleh :

NURUL HANIFAH FATIKASARI
1610201047

Telah disetujui Oleh Pembimbing,

Pada tanggal :
09 September 2020

Pembimbing,



Ns. Istinengtiyas Tirta Suminar, M.Kep.,

LITERATURE REVIEW
**PERBEDAAN PENGARUH TERAPI BERMAIN ORIGAMI DAN
MENONTON VIDEO ANIMASI DALAM MENGURANGI
KECEMASAN HOSPITALISASI PADA ANAK PRASEKOLAH**

Nurul Hanifah Fatikasari², Istinengtyas Tirtasuminar³

ABSTRAK

Latar Belakang: Hospitalisasi dapat diartikan sebagai suatu keadaan yang memaksa seseorang harus menjalani rawat inap di rumah sakit untuk menjalani pengobatan maupun terapi yang dikarenakan klien mengalami sakit. Anak yang dirawat di rumah sakit akan mengalami masa yang sulit karena terbatas dalam beraktivitas. Anak yang dirawat akan mudah mengalami kecemasan. Melalui permainan anak bisa teralihkan rasa sakitnya dan tetap bahagia walaupun dalam keadaan sakit, beberapa permainan yang bisa dilakukan di rumah sakit yaitu bermain origami dan menonton video animasi kartun.

Tujuan: Mengetahui perbedaan pengaruh terapi bermain origami dan menonton video animasi kartun dalam mengurangi kecemasan hospitalisasi pada anak prasekolah.

Metode: Pencarian artikel menggunakan database *search engine Google Scholar* dan PubMed untuk menemukan jurnal yang sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi, kemudian ditemukan 4 artikel yang dilakukan *review*.

Hasil : Berdasarkan artikel yang dianalisis terdapat perbedaan pengaruh terapi bermain dan menonton video animasi kartun dalam mengurangi kecemasan hospitalisasi pada anak prasekolah

Kesimpulan dan saran: Terdapat perbedaan pengaruh sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain dan menonton video animasi kartun dalam mengurangi kecemasan hospitalisasi pada anak prasekolah. Saran untuk perawat khususnya perawat di bangsal anak dapat diaplikasikan sebagai metode distraksi pada anak sehingga diharapkan mampu menenangkan emosional anak, mengurangi rasa sakit, dan mengurangi kecemasan hospitalisasi pada anak.

Kata kunci : Bermain Origami, Menonton Video Animasi Kartun, Kecemasan Hospitalisasi, Anak Prasekolah

Kepustakaan : 11 Buku (2010-2020), 18 Jurnal, 1 Skripsi, 1 Website

Halaman : 68 Halaman, 3 Tabel, 2 Gambar, 2 Lampiran

¹ Judul Skripsi

² Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas ‘Aisyiyah Yogyakarta

³ Dosen Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas ‘Aisyiyah Yogyakarta

A LITERATURE REVIEW OF THE DIFFERENCE OF EFFECT OF ORIGAMI AND WATCHING ANIMATED VIDEO THERAPY IN REDUCING HOSPITALIZATION ANXIETY IN PRE-SCHOOL CHILDREN

Nurul Hanifah Fatikasari², Istinengtyas Tirtasuminar³

ABSTRACT

Background: Hospitalization can be defined as a condition that forces a person to be hospitalized in a hospital for medication or therapy because the client is sick. Children who are hospitalized will have a difficult time because they are limited in their activities. Children who are cared for will easily experience anxiety. Through games, the pain felt by children can be distracted and they remain happy even though they are sick. Some games that can be done in the hospital are origami and watching cartoon animation videos.

Objective: The study aims to determine the difference of the effect of origami and watching animated cartoon videos therapy in reducing hospitalization anxiety in preschool children.

Method: Google Scholar and PubMed search engine databases were used to find journals that matched the inclusion and exclusion criteria, then it was found 4 articles that were reviewed.

Result: Based on the analyzed articles, there were differences in the effect of playing origami and watching animated cartoon videos therapy in reducing hospitalization anxiety in preschool children

Conclusion and suggestion: There are differences in the effect before and after being given playing origami and watching animated cartoon videos therapies in reducing hospitalization anxiety in preschool children. The nurses, especially nurses in the children's ward should apply both therapies as methods of distraction in children to calm the children's emotional state, reduce pain, and reduce anxiety about hospitalization in children.

Keywords : Playing Origami, Watching Cartoon Animation Videos, Hospitalization Anxiety, Preschool Children

References : 11 Books (2010-2020), 18 Journals, 1 Thesis, 1 Website

Pages : 68 Front Pages, 3 Tables, 2 Figures, 2 Appendices

¹ Title

² Student of Nursing, Faculty of Health Sciences, Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

³ Lecturer of Faculty of Health Sciences, Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

PENDAHULUAN

Hospitalisasi dapat diartikan sebagai suatu keadaan yang memaksa seseorang harus menjalani rawat inap di rumah sakit untuk menjalani pengobatan maupun terapi yang dikarenakan klien mengalami sakit. Pengalaman hospitalisasi dapat mengganggu psikologi seseorang terlebih bila seseorang tersebut tidak dapat beradaptasi dengan lingkungan barunya di rumah sakit. Anak yang dirawat di rumah sakit akan mengalami masa yang sulit karena terbatas dalam beraktivitas. Anak yang dirawat akan mudah mengalami kecemasan hingga stres, hal ini dikarenakan kemampuan coping yang digunakan oleh orang dewasa pada anak-anak belum berkembang dengan sempurna (Hulinggi, 2018)

Seorang anak memiliki hak untuk mendapatkan pelayanan kesehatan seperti tercantum dalam UUD 1945 pasal 28B ayat 2 yang berbunyi “Setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi” dan di dukung pasal 28H ayat 1 yang berbunyi “Setiap orang berhak hidup sejahtera lahir dan batin bertempat tinggal dan mendapatkan lingkungan hidup yang baik dan sehat serta berhak memperoleh

pelayanan Kesehatan”. Hak anak dalam mendapatkan pelayanan kesehatan juga didukung dalam UU No 36 tahun 2009 tentang Kesehatan yang berisi: Upaya pemeliharaan kesehatan anak dilakukan sejak dalam kandungan, bayi, balita, hingga remaja; termasuk upaya pemeliharaan kesehatan anak cacat dan anak yang memerlukan perlindungan.

Berdasarkan data WHO (2012) bahwa 3-10% anak di Amerika Serikat yang dirawat baik usia *Toddler*, prasekolah, ataupun anak usia sekolah (Purwandari, 2013). Di Indonesia sendiri pada tahun 2018 jumlah persentase anak yang pernah menjalani rawat inap usia 0-4 tahun sebanyak 48,12%, usia 5-9 tahun 59,68% dan 10-14 tahun sebanyak 68,21% (Susenas, 2018).

Anak dalam mengatasi krisis tersebut dipengaruhi oleh tingkat perkembangan usia, pengalaman sebelumnya terhadap proses sakit dan dirawat, sistem dukungan (*support system*) yang tersedia, serta keterampilan coping menangani kecemasan. Pada anak prasekolah biasanya menunjukkan beberapa reaksi misalnya terhadap penyakit atau masalah diri anak dan memunculkan agresi (menyangkal), menarik diri, tingkah laku protes dengan cara menangis, menjerit, tidak mau ditinggal oleh orang tua, menolak

dilakukan prosedur pengobatan bahkan menolak untuk disentuh (Wahyuni, 2016).

Menurut Nursalam dalam Wati (2014), anak yang bereaksi terhadap rasa nyerinya ditunjukkan dengan ekspresi wajah seperti menyeringaikan wajah, mengatupkan gigi, menggigit bibir, membuka mata lebar, bahkan melakukan tindakan agresif seperti memukul, menendang, dan berlari keluar. Sedangkan berdasar penelitian yang dilakukan oleh Ardiningsih Dkk (2006), di RSUD Cilacap perilaku protes pada anak prasekolah yang dirawat ditunjukkan dengan menangis, menjerit, dan menginginkan orang tua selalu ada di dekatnya.

Anak yang mengalami kecemasan hingga menjadi stres akan terjadi peningkatan kortisol, yang mana kortisol tersebut akan menghambat pembentukan antibodi, menurunkan sel darah putih dan imunitas tubuh. Adanya penekanan system imun inilah nampaknya akan berakibat pada penghambatan proses penyembuhan, sehingga memerlukan waktu perawatan yang lebih lama sehingga memungkinkan untuk terkena penyakit nosokomial jika anak mengalami kecemasan (Hale, Tjahjono 2014).

Kecemasan yang muncul pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi dapat memunculkan dampak

negatif yaitu terhambatnya tumbuh kembang pada anak (Apriyani, 2013). Pada masa ini anak sedang dalam fase *golden age* atau usia kecemasan (Haryadi, 2015). Anak yang mengalami kecemasan membutuhkan perawatan yang kompeten dan sensitif untuk meminimalisir efek negatif dari hospitalisasi dan mengembangkan efek yang positif (Susilaningrum dkk, 2013). Peran perawat dalam meminimalkan stres akibat hospitalisasi pada anak dan bayi sangat penting. Perawat perlu memahami konsep kecemasan hospitalisasi dan prinsip-prinsip asuhan keperawatan melalui pendekatan proses keperawatan, yaitu dengan berfokus pada *Atraumatic Care*. Intervensi meminimalkan stresor, memaksimalkan manfaat hospitalisasi memberi dukungan psikologis dan fisiologis pada anggota keluarga dan mempersiapkan anak sebelum dirawat di rumah sakit (Wong et al, 2009).

Atraumatic Care adalah wujud perawatan terapeutik yang diberikan oleh tenaga kesehatan termasuk dengan penggunaan tindakan yang dapat mengurangi distress fisik psikologis maupun yang lainnya (Supartini, 2004: Ihsan 2018). Intervensi *Atraumatic Care* menggunakan pendekatan psikologis. Bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan anak dan

mengurangi kecemasan mulai dari prosedur pemeriksaan sampai dengan intervensi fisik.

Salah satu implementasi tindakan *Atraumatic Care* adalah dengan cara bermain. Bermain merupakan kegiatan yang tidak bisa dipisahkan dari anak-anak dan salah satu cara paling efektif untuk mengurangi kecemasan pada anak, ketika bermain anak akan merasakan kesenangan sehingga dapat mengeluarkan rasa takut dan cemas yang dirasakan. Melalui permainan anak bisa teralihkan rasa sakitnya dan tetap bahagia walaupun dalam keadaan sakit. Pendekatan *Atraumatic care* dalam melaksanakan asuhan keperawatan anak dapat dilakukan dengan menggunakan konsep terapi bermain (Putra, 2015). Menurut Sulastriningrum (2013) terapi bermain efektif dalam menurunkan tingkat kecemasan anak karena merupakan unsur yang penting bagi perkembangan fisik, emosi, mental, serta intelektual maupun kreativitas.

Banyak terapi bermain yang dapat diberikan untuk mengurangi kecemasan hospitalisasi diantaranya adalah membuat origami dan menonton video animasi kartun. Origami merupakan seni melipat kertas dapat menyenangkan dan sebagai hiburan yang mendidik dari sehelai kertas dapat membentuk sesuatu seperti, hewan,

tumbuhan bunga atau alat transportasi. Origami memiliki banyak manfaat melatih motorik halus menumbuhkan motivasi, kreativitas, keterampilan, ketekunan dan dapat memberikan stimulasi positif pada perkembangan otaknya (Lady, 2019)

Dengan origami anak akan belajar banyak terutama kesabaran, mengembangkan daya imajinasi, belajar mengenal berbagai macam warna, dan dapat menghasilkan kreasi sehingga anak dapat menghargai suatu karya. Bermain origami mengajarkan anak untuk membuat mainannya sendiri sehingga menciptakan kepuasan dibanding dengan mainan yang sudah jadi atau beli di toko mainan (Hasanah, 2019). Penggunaan metode bermain membuat origami di samping banyak manfaatnya juga dapat memberikan kesenangan kepada anak sehingga kecemasan yang dirasakan anak dapat menurun.

Terapi menonton animasi kartun juga merupakan salah satu terapi yang digunakan untuk mendistraksikan anak dari rasa ansietasnya (Lee, Jeongwoo, 2012). Terapi ini merupakan mengalihkan perhatian anak ke hal yang lain sehingga dapat menurunkan kewaspadaan terhadap nyeri, bahkan meningkatkan toleransi terhadap nyeri (Maharezi, S., 2014). Sehingga dapat

mengurangi tingkat kecemasan anak. Film kartun animasi mengandung unsur gambar, warna, dan cerita sehingga anak-anak menyukai menonton film kartun animasi (Windura, 2008). Ketika anak lebih fokus pada kegiatan menonton film kartun, hal tersebut membuat anak fokus pada kegiatan menonton sehingga hal tersebut dapat mendistraksikan rasa sakit akibat hospitalisasi.

METODE PENELITIAN

Dalam metode ini dibahas strategi dalam mencari jurnal yang digunakan dalam literature review, pertanyaan yang digunakan untuk melakukan review jurnal disesuaikan dengan PICO untuk memastikan penelitian yang dicari sesuai dengan pertanyaan yang akan kita lakukan review. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yang diperoleh bukan dari pengamatan langsung. Akan tetapi dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Tipe studi yang akan di review adalah semua jenis penelitian yang berhubungan dengan kata kunci berbahasa Indonesia: Terapi bermain origami, video animasi kartun, dan kecemasan hospitalisasi pada anak prasekolah, dan dengan kata kunci berbahasa Inggris: Hospital anxiety for preschool children, origami, cartoon animation. Sumber data yang digunakan

dalam pencarian jurnal yang relevan sesuai topik dilakukan menggunakan database melalui *search engine* seperti Google Scholar dan PubMed,

HASIL

1. Pengaruh Origami Dalam Mengurangi Kecemasan Hospitalisasi pada Anak Prasekolah

Bagi anak dirawat di rumah sakit hospitalisasi merupakan masalah yang dapat menimbulkan kecemasan, karena berbagai faktor seperti perubahan lingkungan, peralatan yang menakutkan, maupun prosedur tindakan. Pada anak prasekolah mereka cenderung lebih aktif, kreatif dan imajinatif, dalam melakukan permainan, selain itu kemampuan motoriknya sudah lebih matang dibandingkan dengan anak usia toddler. Karena itulah anak usia prasekolah bisa diberikan permainan yang lebih bervariasi (Lestari, 2015)

Origami merupakan seni rupa yang menyenangkan dan sebagai hiburan mendidik terutama untuk anak karena origami memiliki manfaat untuk melatih motorik halus pada anak dan memberi stimulasi positif bagi perkembangan otak anak pada masa perkembangannya. Selain memiliki

banyak manfaat origami juga mudah dan tak kalah indah dari seni lainnya, dari selembar kertas dapat dibuat menjadi berbagai macam bentuk miniatur yang ada di alam (Pamungkas, 2015).

Berdasarkan hasil analisis jurnal milik Lestari, Susanto, Alfiyanti (2015) menjelaskan bahwa 30 anak prasekolah di RSUD Kraton yang diberikan intervensi terapi bermain origami menunjukkan pengurangan kecemasan akibat hospitalisasi, dilihat dari hasil sebelum dilakukan intervensi yang menunjukkan nilai sebesar 2,30 dan setelah dilakukan tindakan menjadi 0,43. Setelah dilakukan penelitian kecemasan sebelum dan sesudah bermain origami pada 30 responden dengan menggunakan *WilcoxonTest* didapatkan p - value 0,000. Karena p -value $(0,000) < \alpha (0,05)$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh bermain origami terhadap kecemasan anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi di ruang Mawar RSUD Kraton Pekalongan.

Hasil analisis milik Pamungkas, Hartini, Astuti (2016) menjelaskan bahwa sebanyak 56 anak prasekolah dirawat di RSUD Ambarawa yang

dijadikan sampel, yang kemudian dibagi menjadi 2 kelompok, 28 responden untuk terapi bermain origami, dan 28 responden untuk bercerita. Hasil sebelum dilakukan intervensi bermain origami sebesar 5,57, dan hasil untuk bercerita sebesar 5,89. Kemudian setelah dilakukan penelitian kecemasan sebelum dan sesudah dilakukan intervensi bermain origami dan bercerita didapatkan hasil menggunakan uji *Mann Whitney* didapatkan hasil p value $0.000 \leq 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan penurunan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi di RSUD Ambarawa, adapun nilai rata-rata penurunan tingkat kecemasan pada terapi bermain origami adalah 2.68, sedangkan nilai rata-rata penurunan tingkat pada bercerita adalah 3.71. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terapi bermain origami dan bercerita dapat menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi.

2. Pengaruh Menonton Video Animasi Kartun Dalam Mengurangi Kecemasan Hospitalisasi pada Anak Prasekolah

Hospitalisasi merupakan suatu proses yang karena suatu alasan yang berencana atau darurat, mengharuskan klien untuk tinggal di rumah sakit, menjalani terapi dan perawatan sampai pemulangnya kembali ke rumah. Selama proses tersebut anak dan orang tua dapat mengalami berbagai kejadian yang menurut beberapa penelitian ditunjukkan dengan pengalaman yang sangat traumatis dan penuh dengan kecemasan (Rusdi, 2016).

Film kartun animasi mengandung unsur gambar, warna, dan cerita sehingga anak-anak menyukai menonton film kartun animasi. Ketika anak lebih fokus pada kegiatan menonton film kartun, hal tersebut membuat anak fokus pada kegiatan menonton sehingga ketika hendak dilakukan tindakan keperawatan, kecemasan anak teralihkan (Padila, 2019). Manfaat lain menonton film kartun bagi anak-anak yaitu: sebagai hiburan, melatih daya tangkap anak, menanamkan nilai-nilai dan melatih kreativitas anak (Rusdi, 2016).

Hasil analisis jurnal milik Rusdi, Alfiyanti, Nurullita (2016) menjelaskan bahwa dari 30 anak yang mengalami hospitalisasi di RSUD Tugurejo Semarang sebelum diberikan intervensi menonton video animasi kartun menunjukkan sebanyak 11 responden (36.7%) mengalami stres ringan, sedangkan yang mengalami stres sedang 19 responden (63.3%). Pada penelitian ini didapatkan jumlah responden yang mengalami stres sedang lebih banyak dibandingkan dengan responden yang mengalami stres ringan, dan setelah dilakukan intervensi menunjukkan bahwa responden yang tidak mengalami stres (< 20) berjumlah 2 responden (6,7%), yang mengalami stres ringan (20- 24) sebanyak 22 responden (73,3%) sedangkan responden yang mengalami stres sedang (25-29) sebanyak 6 responden (20,0%).

Pada penelitian ini didapatkan jumlah responden yang mengalami stres ringan lebih banyak dibandingkan dengan responden yang mengalami stres sedang dan tidak mengalami stres. Berdasarkan hasil analisa dengan uji *Wilcoxon* diperoleh hasil bahwa ada perbedaan antara tingkat stres sebelum dilakukan teknik distraksi menonton

film kartun dengan tingkat stres setelah dilakukan teknik distraksi menonton film kartun ($p\text{-value}= 0,000$).

Berdasarkan hasil analisis jurnal milik Padila, Agusramon, Yera (2019) menjelaskan bahwa 20 anak prasekolah yang dijadikan sampel dan diberikan intervensi terapi *story telling* dan menonton video animasi kartun, dari 20 anak dibagi menjadi dua kelompok, 10 anak mendapatkan intervensi terapi *story telling* dan 10 anak selanjutnya mendapatkan terapi menonton video animasi kartun. Nilai skor pretest terendah 16 dan tertinggi 35. Dari hasil estimasi interval disimpulkan bahwa 95% diyakini bahwa rata-rata pretest kelompok intervensi terapi *Story telling* adalah 23,00–27,03, setelah dilakukan terapi *Story telling* pada posttest menjadi 1,41-3,00 terlihat selisih menurunnya sebanyak 21,59 -24,03. Nilai *pretest* menonton video animasi kartun terendah 16 dan tertinggi 36. Dari hasil estimasi interval disimpulkan bahwa 95% diyakini bahwa rerata perubahan tingkat kecemasan pada anak pra sekolah sebelum intervensi adalah 23,05–27,65. Perubahan tingkat kecemasan pada anak sebelum intervensi terapi *Menonton Animasi*

Kartun setelah dilakukan intervensi menjadi 8,74-12,38 terlihat selisih menurunnya rerata sebanyak 14,31-15,27.

Dari hasil penelitian, perlakuan terapi *story telling* mampu menurunkan tingkat kecemasan pada anak karena ketakutan anak menjadi berkurang, anak menjadi lebih akrab dengan perawat dan lebih familier dengan lingkungan rumah sakit serta anak tidak akan merasa jenuh karena waktu mereka diisi dengan kegiatan mendongeng dan bercerita. Distraksi melalui audiovisual adalah salah satu bentuk pengalihan perhatian yang efektif untuk anak usia pra sekolah, hal tersebut dikarenakan di dalam distraksi audiovisual menayangkan tokoh kartun lucu yang memberikan edukasi kesehatan dalam bahasa yang sederhana dan menarik, sehingga membuat anak merasa senang, terhibur dan mendapat nilai edukasi. Hasil penelitian ini *Story telling* nilai reratanya lebih kecil dari menonton animasi kartun artinya ada perbedaan yang signifikan rerata anak usia sekolah yang mengalami hospitalisasi setelah diberikan intervensi terapi *Story telling*, skor kecemasan pada anak jauh lebih menurun dari pada terapi menonton

animasi kartun. Hal ini dapat dipengaruhi oleh karakteristik perkembangan anak usia pra sekolah, dimana anak lebih senang jika diberikan dongeng atau diceritakan film-film kartun ketimbang anak yang menonton sendiri, karena lewat audio suara secara langsung yang diberikan oleh perawat membuat anak akan sangat terdistraksi dan mampu mengalihkan rasa cemasnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil *review* dari 4 artikel yang ditemukan maka dapat disimpulkan bahwa, terdapat perbedaan pengaruh sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain dan menonton video animasi kartun dalam mengurangi kecemasan hospitalisasi pada anak prasekolah.

Hasil dari analisis keempat jurnal satu jurnal mengatakan bahwa pemberian terapi bermain origami dapat menurunkan kecemasan hospitalisasi pada anak dan satu jurnal mengatakan menonton video animasi juga memiliki pengaruh dalam mengurangi kecemasan hospitalisasi pada anak prasekolah, sesuai dengan usianya yang masih suka

berekplorasi dan memiliki rasa keingintahuan yang tinggi. Sedangkan dua jurnal lagi mengatakan bahwa terapi *Story Telling* lebih memiliki pengaruh jika dibandingkan dengan bermain origami dan menonton video animasi kartun.

SARAN

1. Bagi Perawat Bangsal Anak

Dapat diaplikasikan sebagai metode distraksi yaitu membuat origami dan menonton video kartun pada anak sehingga diharapkan mampu menenangkan emosional anak, mengurangi rasa sakit, dan mengurangi kecemasan hospitalisasi pada anak.

2. Peneliti Selanjutnya

Dapat digunakan sebagai bahan atau data awal penelitian dengan metode penelitian yang sama.

3. Orang Tua

Dapat digunakan sebagai referensi distraksi yaitu membuat origami dan menonton video animasi kartun untuk mengurangi kecemasan pada anak saat dihospitalisasi

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyani. (2013). Hubungan Antara Hospitalisasi Anak Dengan Tingkat Kecemasan Orangtua . *Jurnal Keperawatan Soedirman*, 92-105.
- Hale, M. T. (2015). Pengaruh Terapi Bermain Terhadap Kecemasan Anak Yang Mengalami Hospitalisasi Di Ruang Mirah Delima Rumah Sakit William Booth Surabaya. *E-Journal Keperawatan (E-Kep) Vol 4 No 1*.
- Hulinggi, A. (2018). Hubungan Sikap Perawat Dengan Stres Akibat Hospitalisasi Pada Anak Prasekolah Di Rsu Pancaran Kasih Gmim Manado. *E-Journal Keperawatan(E-Kp) Vol 6 No 1*, 1-10.
- Indrawanty Lina, N. A. (2013). Pengaruh Pemberian Terapi Aktivitas Bermain Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Toddler Akibat Hospitalisasi Di Ruang Rawat Inap Anak Rsud Kota Bekasi Tahun 2013 . 3-5.
- Kyle Terri, C. S. (2017). *Buku Ajar Keperawatan Pediatri Vol.2*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran Egc.
- Lestari, S. A. (2015). Pengaruh Bermain Origami Terhadap Kecemasan Anak Prasekolah Yang Mengalami Hospitalisasi Di Rsud Kraton Pekalongan. *Fikkes Jurnal Keperawatan Vol 8 No 1*, 10-23.
- Nursalam. (2013). *Asuhan Keperawatan Bayi Dan Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Padila, A. Y. (2019). Terapi Story Telling Dan Menonton Animasi Kartun Terhadap Ansietas . *Journal Of Telenursing (Joting) Vol 1 No 1* , 51-66.
- Pamungkas Tatang Wahyu, H. S. (2016). Pengaruh Terapi Bermain Origami Dan Bercerita Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah Yang Mengalami Hospitalisasi Di Rsud Ambarawa . *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan (Jikk)*, 3-5.
- Rusdi, A. N. (2015). Pengaruh Distraksi Menonton Film Kartun Untuk Menurunkan Stres Hospitalisasi Pada Anak Prasekolah Di Rsud Tugurejo Semarang . *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan (Jikk)*, 1-6.
- Utami, Y. (2014). Dampak Hospitalisasi Terhadap Perkembangan Anak. *Jurnal Ilmiah Widya*, 10-20.
- Wahyuningrum, K. (2015). Pengaruh Cerita Melalui Audiovisual Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah Yang Mengalami Kecemasan Di Rs Pku Muhammadiyah Bantul.
- Wong. (2009). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*. Jakarta: Egc.