

**PENGARUH TERAPI BERMAIN ORIGAMI DAN BERCERITA
TERHADAP TINGKAT KECEMASAN PADA ANAK USIA
PRASEKOLAH YANG MENGALAMI HOSPITALISASI
DI RSUD AMBARAWA**

Wahyu Tatang Pamungkas*), Sri Hartini **), Rahayu Astuti*)**

*) *Alumni Program Studi S.1 Ilmu Keperawatan Stikes Telogorejo Semarang*

**) *Dosen Jurusan Keperawatan Stikes Telogorejo Semarang*

***) *Dosen Jurusan Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Semarang*

ABSTRAK

Hospitalisasi pada anak dapat menyebabkan kecemasan dan stres anak di semua tingkatan umur, sehingga akan mempengaruhi proses penyembuhan. Salah satu upaya untuk menurunkan kecemasan anak yang mengalami hospitalisasi dengan bermain. Teknik bermain untuk anak yaitu bermain origami yang dapat melatih perkembangan motorik halus anak. Selain bermain origami, bercerita juga berguna bagi anak agar dapat mengatur perasaannya. Tujuan penelitian ini ada untuk mengetahui pengaruh terapi bermain origami dan bercerita terhadap tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi di RSUD Ambarawa. Rancangan penelitian ini menggunakan *quasy experimental* dengan desain penelitian *pre test-post test*, besar sampel 56 anak usia prasekolah, teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi kecemasan yang dilakukan langsung ke responden selanjutnya mengukur tingkat kecemasan yang dialami responden. Uji statistik menggunakan uji *Wilcoxon* dan uji *Mann Withney*. Hasil penelitian ini ada perbedaan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi sebelum dan sesudah diberi terapi bermain origami (*p value* 0.000), ada perbedaan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi sebelum dan sesudah dilakukan bercerita (*p value* 0.000). Ada perbedaan penurunan tingkat kecemasan sesudah diberi terapi bermain origami (2,68) dan bercerita (3,71) dengan (*p value* 0.000), sehingga metode bercerita lebih tinggi untuk menurunkan tingkat kecemasan daripada metode terapi bermain origami.

Kata kunci : hospitalisasi, bermain origami, bercerita, kecemasan.

ABSTRACT

Hospitalization might cause stress and anxiety in children in all group of age so that it might affect the healing process. One of the methods to decrease anxiety in children is playing games. The technique used were origami which can be used to train fine motor skills. Besides playing origami, sharing also helps children to manage their feeling. The research was aimed to observe the influence of origami therapy and sharing to pre-school children anxiety hospitalized in RSUD Ambarawa. The design of the research was quasi experimental using pretest–post test on 56 sample of pre-school children based on purpose sampling method. The data collection was conducted using anxiety observation sheet to the respondent then anxiety level was measured. Wilcoxon test and Mann Withney were used in statistical test. The result shows that there is a difference in the anxiety level of hospitalized pre-school children, before and after treated by playing origami (p value 0.000), and there is a difference in the anxiety level of hospitalized pre-school children, before and after story telling. There was a decrease in anxiety level after treated by playing origami (2,68) and sharing (3,71) with (p value 0.000), meaning that sharing has been able to reduce anxiety better than playing origami therapy.

Key words : hospitalization, playing origami, story telling, anxiety

PENDAHULUAN

Hospitalisasi pada anak dapat menyebabkan kecemasan dan stress pada anak di semua tingkatan. Tingkat kecemasan ini bisa dipengaruhi beberapa faktor penyebab yaitu dari faktor petugas kesehatan (perawat, dokter, maupun tenaga kesehatan lainnya). Apabila ini terjadi anak akan semakin stres dan cemas sehingga dengan munculnya kecemasan ini akan mempengaruhi proses penyembuhan anak (Nursalam, 2008, hlm.1).

Anak yang mengalami cemas dan stres akan terjadi peningkatan kortisol, yang mana kortisol tersebut akan menghambat pembentukan antibodi, menurunkan sel darah putih dan imunitas tubuh. Adanya penekanan sistem imun inilah nampaknya akan berakibat pada penghambatan proses penyembuhan. Sehingga memerlukan waktu perawatan yang lebih lama jika anak mengalami kecemasan (Wong, 2008, dalam Hale, Tjahjono 2014).

Menurut Anonim (2006, dalam Wulandari 2014, hlm.2) berdasarkan data dari dinas kota Semarang pada tahun 2006, 28,69% anak terserang penyakit, yaitu sebanyak 11,629 anak. Dari jumlah keseluruhan anak-anak yang mendapat perawatan pediatric per tahunnya, 50 % diantaranya mendapat perawatan inap di rumah sakit, sedangkan 50 % anak-anak lainnya mendapat perawatan jalan saja.

Berdasarkan data yang didapat dari ruang rekam medik RSUD Ambarawa dibangsal anak ruang Angrek menunjukkan pada tahun 2015 jumlah anak usia prasekolah (4-5 tahun) yang dirawat mencapai 456 anak. Melihat besarnya angka anak yang mengalami hospitalisasi.

Terapi bermain merupakan penerapan sistematis dari sekumpulan prinsip belajar terhadap suatu kondisi atau tingkah laku

yang dianggap menyimpang, dengan tujuan melakukan perubahan yaitu berarti menghilangkan, mengurangi, meningkatkan, atau memodifikasi suatu kondisi atau tingkah laku yang bermasalah dengan menempatkan anak dalam situasi bermain. Biasanya ada ruangan khusus yang diatur sedemikian rupa sehingga anak bisa merasa lebih santai dan dapat mengekspresikan segala perasaan dan masalahnya dengan bebas (Adiana, 2011, hlm.56-57).

Menurut Hirai M, (2012, ¶2) origami merupakan seni rupa dapat menyenangkan dan sebagai hiburan yang mendidik terutama untuk anak karena origami sarat akan manfaat yang positif, selain itu untuk melatih motorik halus anak dan untuk memberi stimulasi positif bagi perkembangan otak anak pada masa perkembangannya. Origami merupakan salah satu seni yang mudah dan tak kalah indah dari seni lainnya, dari selembar kertas yang semula tidak berbentuk melalui beberapa tahap lipatan maka miniatur benda dialampun dapat dibuat.

Penelitian ini selaras dengan teori Delicia (2011, ¶4) dengan origami anak akan belajar banyak hal terutama kesabaran, mengembangkan daya imajinasi, belajar mengenali warna, cara mengikuti instruktur, mengembangkan ketrampilan tangan, melatih motorik halus, menghasilkan kreasi dan menghargai suatu karya.

Penelitian ini selaras dengan penelitian Sa'diah, Hardiani, Rondhianto (2014) yang berjudul pengaruh terapi bermain origami terhadap tingkat kecemasan pada anak prasekolah dengan Hospitalisasi di Ruang Aster RSD dr Soenhandi Jember yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh terapi bermain origami terhadap tingkat kecemasan pada anak prasekolah dengan $p\ value\ 0,0001 \leq 0,05$.

Begitu pula yang di kemukakan oleh Ridha (2014, hlm.172) yang menyatakan bahwa tujuan bermain dirumah sakit diantaranya adalah untuk dapat melanjutkan tumbuh kembang yang normal selama di rawat dirumah sakit, selain itu dengan bermain dapat pula mengungkapkan pikiran, perasaan, maupun fantasinya.

Penelitian ini selaras oleh penelitian dari Suryanti (2011) yang berjudul pengaruh terapi bermain mewarnai dan origami terhadap tingkat kecemasan sebagai efek hospitalisasi pada anak usia prasekolah pada anak usia prasekolah di RSUD dr. R.Goentheng Tarunadibrata Purbalingga yang menyatakan bahwa ada perbedaan tingkat kecemasan sebelum dan sesudah dilakukan mewarnai dan origami, dengan $P\ value\ 0,0001 \leq 0,05$ yaitu dari tingkat kecemasan sedang menjadi tingkat kecemasan ringan pada anak usia prasekolah sebagai efek hospitalisasi.

Menurut Al-qudsy & Nurhidayah (2010, hlm.88) kegiatan mendongeng atau bercerita adalah satu media komunikasi yang ampuh dalam mentransfer ide dan gagasan kepada anak dalam sebuah kemasan menarik. Merangkai kata-kata persuasif, deskriptif, naratif atau imajinatif menjadi sebetuk kisah yang atraktif, sekedar untuk berbagi makna cerita.

Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Kaluas, Ismanto, & Kundre (2015) yang berjudul perbedaan terapi bermain *puzzle* dan bercerita terhadap kecemasan anak usia prasekolah (3-5 tahun) selama hospitalisasi di ruang anak RS TK. III. R.W. Mongisidi Manado yang menyatakan bahwa ada penurunan skor kecemasan anak usia prasekolah selama hospitalisasi, dengan $p\ value\ 0.0000 \leq 0,05$.

Penelitian ini selaras dengan penelitian Wahyuningrum (2015) dengan judul pengaruh cerita melalui audiovisual terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi di RSUD PKU Muhammadiyah Bantul yang menyatakan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari pemberian cerita melalui audiovisual terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi, dengan $P\ value\ 0.000 \leq 0,05$.

Tujuan umum penelitian ini adalah Mengetahui pengaruh terapi bermain origami dan bercerita terhadap tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi di RSUD Ambarawa.

Tujuan khusus penelitian ini adalah:

- a. Mengidentifikasi gambaran karakteristik umur responden dan tingkat kecemasan anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi.
- b. Mendeskripsikan tingkat kecemasan sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain origami pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi di RSUD Ambarawa.
- c. Mendeskripsikan tingkat kecemasan sebelum dan sesudah dilakukan terapi bercerita pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi di RSUD Ambarawa.
- d. Menganalisis perbedaan tingkat kecemasan sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain origami pada anak anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi di RSUD Ambarawa.
- e. Menganalisis perbedaan tingkat kecemasan sebelum dan sesudah dilakukan terapi bercerita pada anak anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi di RSUD Ambarawa.

- f. Menganalisis perbedaan penurunan terapi bermain origami dan bercerita terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi di RSUD Ambarawa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan *quasy experimental* dengan desain *pre test-post test*, teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, besar sampel 56 anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi di RSUD Ambarawa, 28 responden untuk terapi bermain origami dan 28 responden untuk bercerita, pengumpulan data menggunakan lembar observasi kecemasan yang dilakukan langsung ke responden, selanjutnya mengukur tingkat kecemasan yang dialami responden.

Kriteria inklusi:

1. Pasien anak usia prasekolah antara 4-5 tahun.
2. Anak yang baru mempunyai pengalaman pertama kali dirawat di rumah sakit.
3. Pasien anak usia prasekolah yang sedang di rawat 1-3 hari.
4. Pasien anak yang dapat mendengar dengan baik.

Kriteria Eksklusi:

1. Anak yang tidak composmentis
2. Anak dengan penyakit menular

Dalam penelitian ini didapatkan bahwa hasil dari uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* diperoleh *p value* 0.004, sebelum dilakukan terapi bermain origami dan sesudah dilakukan terapi bermain origami diperoleh *p value* 0.006, sebelum bercerita *p value* 0.001, sesudah bercerita didapatkan *p value* 0.000, sehingga keempat *p value* ≤ 0.05 , maka data berdistribusi tidak normal.

Uji *Wilcoxon* menunjukkan *p value* 0.000, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan tingkat kecemasan yang signifikan setelah di berikan terapi bermain origami dan bercerita terhadap tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi di RSUD Ambarawa.

Uji *Mann Whitney* menunjukkan *p value* 0.000, sehingga ada perbedaan penurunan tingkat kecemasan sesudah diberi terapi bermain origami (2,68) dan bercerita (3,71), ini dapat disimpulkan bahwa sehingga metode bercerita lebih tinggi untuk menurunkan tingkat kecemasan daripada metode terapi bermain origami.

HASIL PENELITIAN

1. Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin.

Tabel 5.1

Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi di RSUD Ambarawa bulan April 2016 (n=56).

| Variabel jenis kelamin | Origami | | Bercerita | |
|------------------------|---------|-------|-----------|-------|
| | f | % | f | % |
| Laki-laki | 11 | 60.7 | 9 | 32.1 |
| Perempuan | 17 | 39.3 | 19 | 67.9 |
| Total | 28 | 100.0 | 28 | 100.0 |

Berdasarkan Tabel 5.1 didapatkan hasil responden yang berjenis kelamin laki pada bermain origami (60.7%) untuk perempuan (39.9), sedangkan pada bercerita didapatkan hasil yang berjenis kelamin laki-laki (32.1 %) dan untuk perempuan (67.9).

2. Karakteristik responden berdasarkan umur.

Tabel 5.2
Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan umur pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi di RSUD Ambarawa bulan April 2016 (n=56).

| Variabel umur | Origami | | Bercerita | |
|---------------|---------|-------|-----------|-------|
| | f | % | f | % |
| 4 tahun | 14 | 50.0 | 16 | 57.1 |
| 5 tahun | 14 | 50.0 | 12 | 42.9 |
| Total | 28 | 100.0 | 28 | 100.0 |

Berdasarkan Tabel 5.2 didapatkan hasil umur yang bermain origami (50.0%) untuk umur 4 dan 5 tahun, sedangkan pada bercerita didapatkan hasil umur 4 tahun (57,1 %) dan untuk umur 5 tahun (42,9).

3. Tingkat kecemasan sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain origami.

Tabel 5.3
Distribusi frekuensi berdasarkan tingkat kecemasan sebelum dan sesudah terapi origami pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi di RSUD Ambarawa bulan April 2016 (n=28).

| Tingkat kecemasan | Pre | % | Post | % |
|-------------------|-----|-----|------|------|
| Rendah | 0 | 0 | 22 | 78.6 |
| Tinggi | 28 | 100 | 6 | 21.4 |
| Total | 28 | 100 | 28 | 100 |

Berdasarkan tabel 5.3 menunjukkan bahwa sebelum dilakukan terapi bermain origami dari 28 responden didapatkan tingkat kecemasan tinggi yaitu (78.6 %), kemudian sesudah dilakukan terapi bermain origami didapatkan tingkat kecemasan turun menjadi (21.4%).

4. Tingkat kecemasan sebelum dan sesudah diberikan bercerita.

Tabel 5.4
Distribusi frekuensi berdasarkan tingkat kecemasan sebelum dan sesudah bercerita pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi di RSUD Ambarawa bulan April 2016 (n=28).

| Tingkat kecemasan | Pre | % | Post | % |
|-------------------|-----|-----|------|-----|
| Rendah | 0 | 0 | 28 | 100 |
| Tinggi | 28 | 100 | 0 | 0 |
| Total | 28 | 100 | 28 | 100 |

Berdasarkan tabel 5.4 menunjukkan bahwa sebelum dilakukan bercerita dari 28 responden didapatkan tingkat kecemasan tinggi yaitu (100 %), kemudian sesudah dilakukan bercerita didapatkan tingkat kecemasan tinggi (0 %).

5. Normalitas sebelum dan sebelum terapi bermain origami dan bercerita.

Tabel 5.5
Hasil normalitas pengaruh sebelum dan sesudah terapi bermain origami dan bercerita terhadap tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi di RSUD Ambarawa bulan April 2016 (n=56).

| Kelompok | n | p value |
|--|----|---------|
| Tingkat kecemasan sebelum terapi bermain origami | 28 | 0.004 |
| Tingkat kecemasan sesudah terapi bermain origami | | 0.006 |
| Tingkat kecemasan sebelum bercerita | 28 | 0.001 |
| Tingkat kecemasan sesudah bercerita | | 0.000 |

Berdasarkan tabel 5.5 didapatkan bahwa hasil dari uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* diperoleh *p value* 0.004, sebelum dilakukan terapi bermain origami dan sesudah dilakukan terapi bermain origami diperoleh *p value* 0.006, sebelum bercerita *p value* 0.001, sesudah bercerita didapatkan *p value* 0.000, sehingga keempat *p value* ≤ 0.05 , maka data berdistribusi tidak normal.

6. Tingkat kecemasan sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain origami.

Tabel 5.6
 Hasil analisa sebelum dan sesudah terapi bermain origami terhadap tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi di RSUD Ambarawa bulan April 2016 (n=28)

| Kelompok | mean | p value |
|--|------|---------|
| Tingkat kecemasan sebelum terapi bermain origami | 5.57 | 0.000 |
| Tingkat kecemasan sesudah terapi bermain origami | 2.89 | |

Berdasarkan tabel 5.6 didapatkan hasil tingkat kecemasan sebelum dilakukan terapi bermain origami adalah 5.57,

kemudian setelah dilakukan terapi bermain bercerita didapatkan nilai rata-rata 2.89. Hasil analisa menggunakan uji *Wilcoxon Test* didapatkan hasil *p value* 0.000, sehingga ada pengaruh yang signifikan setelah diberikan terapi bermain origami dengan rata-rata 5.57 turun menjadi 2.89.

7. Tingkat kecemasan sebelum dan sesudah dilakukan bercerita.

Tabel 5.7
 Hasil analisa sebelum dan sesudah bercerita terhadap tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi di RSUD Ambarawa bulan April 2016 (n=28).

| Kelompok | mean | p value |
|-------------------------------------|------|---------|
| Tingkat kecemasan sebelum bercerita | 5.89 | 0.000 |
| Tingkat kecemasan sesudah bercerita | 2.18 | |

Berdasarkan tabel 5.7 didapatkan hasil tingkat kecemasan sebelum dilakukan bercerita adalah 5.89, sebelum bercerita 2.18. Hasil analisa menggunakan uji *Wilcoxon Test* didapatkan hasil *p value* 0.000, sehingga ada pengaruh yang signifikan setelah diberikan bercerita dengan rata-rata 5.89 turun menjadi 2.18.

8. Perbedaan pengaruh tingkat kecemasan antara terapi bermain origami dan bercerita.

Tabel 5.8
Perbedaan penurunan tingkat kecemasan antara terapi bermain origami dan bercerita pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi di RSUD Ambarawa, bulan April 2016 (n=56).

| Intervensi | n | Selisih <i>mean</i> skor | <i>P</i> <i>value</i> |
|------------|----|--------------------------------|--------------------------|
| Origami | 28 | 2.68 | 0.000 |
| Bercerita | 28 | 3.71 | |

Berdasarkan tabel 5.8 menggunakan uji *Man Whitney* didapatkan hasil *p value* 0.000, 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.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada 56 responden di RSUD Ambarawa dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Didapatkan hasil responden yang berjenis kelamin laki pada bermain origami (60.7%) untuk perempuan (39.9), sedangkan pada bercerita didapatkan hasil yang berjenis kelamin laki-laki (32.1 %) dan untuk perempuan (67.9).
2. Kecemasan yang berdasarkan umur pada terapi bermain origami didapatkan yang pada anak umur 4 dan 5 masing-masing (50.0%), sedangkan pada bercerita didapatkan hasil umur 4 tahun (57,1 %) dan untuk umur 5 tahun (42,9).
3. Hasil tingkat kecemasan sebelum dan sesudah terapi bermain origami dari 28 responden didapatkan tingkat kecemasan sebelum terapi bermain origami 28 responden mengalami tingkat keceamasan tinggi yaitu (78.6 %), kemudian sesudah dilakukan terapi bermain origami didapatkan tingkat kecemasan menurun menjadi (21.4 %), sehingga dapat disimpulkan bahwa terapi bermain origami dapat menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah.
4. Didapatkan hasil tingkat hasil tingkat kecemasan sebelum dan sesudah bercerita pada 28 responden didapatkan tingkat kecemasan tinggi yaitu (100 %), kemudian sesudah dilakukan bercerita didapatkan tingkat kecemasan menurun menjadi (0 %), sehingga dapat disimpulkan bahwa bercerita dapat menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah.
5. Dalam penelitian ini didapatkan bahwa hasil dari uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* diperoleh *p value* 0.004, sebelum dilakukan terapi bermain origami dan sesudah dilakukan terapi bermain origami diperoleh *p value* 0.006, sebelum bercerita *p value* 0.001, sesudah bercerita didapatkan *p value* 0.000, sehingga keempat *p value* ≤ 0.05 , maka data berdistribusi tidak normal.
6. Didapatkan hasil perbedaan tingkat kecemasan sebelum dilakukan terapi bermain origami menggunakan analisa uji *Wilcoxon Test* didapatkan hasil *p value* $0.000 \leq 0.05$ sehingga ada pengaruh yang signifikan setelah diberikan terapi bermain origami, dengan perbedaan tingkat kecemasan sebelum dilakukan terapi bermain origami adalah 5.57, kemudian setelah dilakukan terapi bermain origami didapatkan nilai rata-rata 2.89.

7. Didapatkan hasil tingkat kecemasan sebelum dilakukan bercerita analisa menggunakan uji *Wilcoxon Test* didapatkan hasil *p value* $0.000 \leq 0.05$, sehingga ada pengaruh yang signifikan setelah diberikan bercerita, dengan perbedaan tingkat sebelum dilakukan bercerita adalah 5.89, setelah dilakukan bercerita didapatkan nilai rata-rata 2.18.
8. Didapatkan hasil menggunakan uji *Mann Whitney* didapatna 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. Rata-rata penurunan tingkat kecemasan dengan bercerita lebih tinggi daripada terapi bermain origami untuk penurunan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi di RSUD Ambarawa.

SARAN

1. Bagi pelayanan kesehatan
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menggunakan terapi bermain origami dan bercerita sebagai alternatif dalam penurunan kecemasan anak yang sedang dirawat.
2. Bagi institusi pendidikan
Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai tambahan refrensi bagi institusi dalam pendidikan kesehatan.
3. Bagi peneliti selanjutnya
Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat dijadikan dasar untuk peneliti selanjutnya yang akan meneliti

variabel yang berbeda, sehingga akan mendapatkan analisa mana lebih mempengaruhi untuk menurunkan kecemasan pada anak prasekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, D. (2011). *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Al-Qudsy, M & Nurhidayah, U. (2010). *Mendidik anak lewat dongeng*. Yogyakarta: Madiana.
- Delicia. (2011). *Manfaat origami Bagi Anak*.
http://www.kompasiana.com/delicia/manfaat-origami-bagi-anak_5500c395a333111e73511fc0 diakses pada tanggal 29 mei 2016.
- Hale, M. Tjahjono. (2015). Pengaruh terapi bermain terhadap kecemasan anak yang mengalami hospitalisasi di ruang mirah delima rumah sakit willian booth surabaya.*e-Journal keperawatan (e-kep)*.Volume 4 Nomor 1 (2015).
<http://ejournal.stikeswilliambooth.ac.id/index.php/S1Kep/article/view/56/55> diakses pada tanggal 20 desember 2015.
- Hidayat, A.A.A. (2008). *Riset Keperawatan dan Teknik Penulisan Ilmiah*. Jakarta: Salemba Medika.
- Hirai, M. (2012). *Fun Origami*. Jakarta: Kawan pustaka.
- Kaluas, I., Ismanto.Y.A, & Kundre, M.R. (2015). Pebedaan terapi bermain *puzzle* dan bercerita terhadap kecemasan anak usia prasekolah (3-5 tahun) selama hospitalisasi di

- ruang anak RS.TK.III.R. W. Mongsidi Manado, *eJournal Keperawatan (e-Kp)*. Volume 3 Nomor 2 mei 2015.
<http://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/view/7969/7527>
 diakses pada tanggal 20 desember 2015.
- Nursalam. (2008). *Konsep dan penerapan metodologi penelitian ilmu keperawatan pedoman skripsi, tesis, dan instrumen penelitian keperawatan edisi 2*. Jakarta: Salemba Medika.
- Ridha, N. (2014). *Buku Ajar Keperawatan Anak*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Sa'diah, Hardiani, & Rondhianto. (2014). Pengaruh Terapi Bermain Origami Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Anak Prasekolah Dengan Hospitalisasi di Ruang Aster RSD dr Soenhandi Jember.
<http://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPK/article/view/2381/1951>
 diakses pada tanggal 29 juni 2016.
- Suryanti, Sodikin, & Mustiah. (2011). Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai dan Origami Terhadap Tingkat Kecemasan Sebagai Efek Hospitalisasi Pada Anak Usia Prasekolah Di RSUD dr. R. Goetheng Tarunadibrata Purbalingga.
<http://fmipa.umri.ac.id/wp-content/uploads/2016/04/jurnal-edisi-VI.pdf> diakses pada tanggal 20 Desember 2015.
- Wahyuningrum, I, & Khusnal, E. (2015). Pengaruh cerita melalui audiovisual terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi di RSU PKU Muhammadiyah Bantul.
<http://opac.say.ac.id/78/1/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf> diakses pada tanggal 29 mei 2016.
- Wulandari. L, Hartini, & Nurlita. (2014). Pengaruh Termain Role Play Terhadap Kecemasan Anak Usia Praktekolah Saat Pemberian Obat Oral di Rumah Sakit Umum Daerah Tugurejo Semarang.