



PENGARUH TERAPI BERMAIN MEWARNAI GAMBAR TERHADAP TINGKAT KECEMASAN ANAK DENGAN THALASEMIA YANG MENJALANI TRANSFUSI DARAH DI RUANG FLAMBOYAN RSUD dr. DORIS SYLVANUS PALANGKA RAYA

Suci Fitri Rahayu ¹⁾; Mariani ²⁾; Sabar Lina Purba ³⁾

¹⁾ sucilovecat@gmail.com, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin

²⁾ mariani.ruly.umbjm@gmail.com, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin

³⁾ sabarlinapurba@gmail.com, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin

Abstract

Thalassemia is the most common genetic disease suffered and has become a world health problem. The treatment that a child with Thalassemia undergoes will provide changes in physical and psychological form. The psychological disorder that is often experienced by children while undergoing treatment at the hospital is anxiety. Prevention of anxiety in children with Thalassemia is by carrying out play therapy coloring pictures. Drawing or coloring is a game that gives children the opportunity to freely express and act as a healing game (teapeutic therapy). The aim of the study was to determine the effect of play therapy coloring pictures on the anxiety level of children with thalassemia who underwent blood transfusions in the flamboyant room of RSUD dr. Doris Sylvanus Palangka Raya. This research is a quantitative research, the research design uses a pre-experimental with a one group pre-post test design approach. The population in this study were all pediatric patients with thalassemia who received treatment in the Flamboyant room at RSUD dr. Doris Sylvanus Palangka Raya, while the research sample was 30 respondents. The sampling technique used in this research is purposive sampling. The results showed that there was an effect of play therapy coloring pictures on the anxiety level of children with thalassemia who underwent blood transfusions in the flamboyant room of RSUD dr. Doris Sylvanus Palangka Raya with a significance value of p value = 0.000 (<0.05). Based on the results of the study, it can be concluded that 14 respondents (46.7%) experienced moderate anxiety before the intervention was carried out. After the intervention, 29 respondents (96.7%) experienced mild anxiety. The results of the research are expected to be used as a reference for making standard operating procedures or procedures regarding the implementation of image coloring play therapy.

Keywords: Anxiety, Coloring pictures, Thalassemia

Abstrak

Thalassemia merupakan penyakit genetik terbanyak yang diderita dan telah menjadi salah satu masalah kesehatan dunia. Perawatan yang dijalani anak dengan Thalassemia akan memberikan perubahan dalam bentuk fisik dan psikologis. Gangguan psikologis yang sering dialami anak selama menjalani perawatan di rumah sakit ialah rasa cemas. Pencegahan kecemasan pada anak dengan Thalassemia yaitu dengan melaksanakan terapi bermain mewarnai gambar. Menggambar atau mewarnai merupakan salah satu permainan yang memberikan kesempatan pada anak untuk bebas berekspresi dan sebagai permainan penyembuh (terapi teapeutik). Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh terapi bermain mewarnai gambar terhadap tingkat kecemasan anak dengan Thalassemia yang menjalani transfusi darah di ruang flamboyan RSUD dr. Doris Sylvanus Palangka Raya. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, rancangan penelitian menggunakan pre-experimental dengan pendekatan one group pre-post test design. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh pasien anak dengan Thalassemia yang mendapat perawatan di ruang Flamboyan RSUD dr. Doris Sylvanus Palangka Raya, sedangkan sampel penelitian sebanyak 30 responden. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini ialah purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh terapi bermain mewarnai gambar terhadap tingkat kecemasan anak dengan Thalassemia yang menjalani transfusi darah di ruang flamboyan RSUD dr. Doris Sylvanus Palangka Raya dengan nilai kemaknaan p value = 0,000 ($<0,05$). Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa responden lebih banyak mengalami cemas sedang sejumlah 14 responden (46.7%), sebelum dilakukan intervensi. Setelah dilakukan intervensi responden lebih banyak mengalami cemas ringan sejumlah 29 responden (96.7%). Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan untuk membuat protap atau standar operasional prosedur tentang pelaksanaan terapi bermain mewarnai gambar.

Kata Kunci: Kecemasan, Mewarnai gambar, Thalassemia



PENDAHULUAN

Penyakit kronik yang juga sering diderita oleh anak ialah Thalasemia. Thalasemia ialah salah satu penyakit genetik yang dapat diketahui pada saat seseorang tersebut masih dalam usia anak-anak (Praramdana, 2023). Thalasemia dapat terjadi dikarenakan ketidakmampuan sumsum tulang yang membentuk protein yang dibutuhkan untuk memproduksi hemoglobin (Siahaan & Yanti, 2024). Thalasemia merupakan penyakit genetik terbanyak yang diderita dan telah menjadi salah satu masalah kesehatan dunia. Menurut World Health Organization (WHO) pada tahun 2018, menyatakan bahwa sekitar \pm 250 juta penduduk dunia membawa gen Thalasemia, dimana angka kejadian tertinggi sampai 40% dan angka kematian sekitar 50.000-100.000 anak, dimana 80% terjadi di Negara berkembang (28 *PEDOMAN GIZI SEIMBANG.pdf*, t.t.). Hasil pencatatan data pasien terbaru pada bulan Oktober-November 2022 di Ruang Flamboyan RSUD dr. Doris Sylvanus Palangka Raya, tercatat ada 63 anak yang menderita Thalasemia serta yang rutin melakukan tranfusi darah sebanyak 45 anak.

Belum ada obat yang benar-benar tepat bisa menyembuhkan pasien dari penyakit Thalasemia. Terapi yang diberikan, biasanya merupakan terapi supportif tranfusi darah yang bertujuan untuk mempertahankan kadar hemoglobin yang cukup serta menyediakan eritrosit guna mendukung pertumbuhan dan aktifitas fisik (Ulfa & Wibowo, 2017). Perihal ini yang membuat anak mesti melakukan perawatan di rumah sakit. Perawatan yang dijalani anak dengan Thalasemia, juga memberikan dampak perubahan dalam bentuk fisik dan psikologis (Thirafi, 2017). Perubahan bentuk fisik yang sering terjadi ialah berupa perubahan warna kulit menjadi kehitaman, pucat, rambut menipis dan perut membesar. Sedangkan dampak psikologis yang dialami dapat berupa bosan, jenuh, putus asa dan merasa cemas (Cahyani dkk., 2022).

Menurut United Nations Children's Fund (UNICEF) jumlah anak usia prasekolah 148 juta, anak dirawat di fasilitas kesehatan 958, setiap tahun dari 57 juta anak 75% menghadapi trauma berupa ketakutan dan kecemasan saat perawatan (Fatmawati, et. al., 2019). Di Indonesia sendiri, sesuai dengan hasil Survei Ekonomi Nasional (SUSENAS) sebanyak 30,82% anak usia prasekolah (3-5 tahun) dari total penduduk Indonesia dan sekitar 35 dari 100 anak mengalami kecemasan saat menjalani perawatan di Rumah Sakit (Saputro & Fazrin, 2017). Kecemasan merupakan perasaan takut terhadap rangsangan internal atau eksternal, lingkungan baru dan orang yang baru. Sehingga mengakibatkan anak merasa asing menjadikan anak mudah emosi, perilaku anak tidak stabil, anak rewel, ketakutan serta melakukan penolakan terhadap tindakan keperawatan dan pengobatan yang diberikan sehingga akan memperberat kondisi penyakit anak (Saepudin dkk., 2019).

Pencegahan kecemasan pada anak dengan Thalasemia yaitu dapat dilakukan dengan melaksanakan terapi bermain mewarnai gambar. Menggambar atau mewarnai merupakan salah satu permainan yang memberikan kesempatan pada anak untuk bebas berekspresi dan juga sebagai permainan penyembuh (terapi teapeutik) (Pal, 2017)

METODE

Penelitian ini menggunakan desain deskriptif cross-sectional yang bertujuan untuk menggambarkan pengaruh terapi bermain mewarnai gambar terhadap tingkat kecemasan anak dengan thalasemia yang menjalani transfusi darah. Penelitian ini menggunakan jenis pre-experimental dengan pendekatan one group pre-post test design. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh pasien anak dengan Thalasemia yang mendapat perawatan di ruang Flamboyant RSUD dr. Doris Sylvanus Palangka Raya, sedangkan sampel penelitian sebanyak 30 responden. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 responden yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan kriteria: (1) anak usia X–Y tahun, (2) menderita thalasemia, dan (3) menjalani transfusi darah secara rutin di Ruang Flamboyan RSUD dr. Doris Sylvanus Palangka Raya. Penentuan jumlah sampel tidak didasarkan pada perhitungan probabilitistik,



melainkan pada ketersediaan subjek yang memenuhi kriteria selama periode penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi tingkat kecemasan anak, yang disusun berdasarkan indikator perilaku kecemasan anak sesuai teori WHO, mencakup aspek ekspresi wajah, perilaku, komunikasi verbal, dan respons fisik.

Masing-masing indikator dinilai dengan skala Likert 4 poin, yaitu:

- 1 = Tidak pernah
- 2 = Kadang-kadang
- 3 = Sering
- 4 = Selalu

Total skor dikategorikan menjadi empat tingkat kecemasan:

- 4–7 = Cemas ringan
- 8–11 = Cemas sedang
- 12–15 = Cemas berat
- ≥16 = Panik

Validitas lembar observasi diuji oleh dua ahli keperawatan anak dan dinyatakan layak secara isi. Uji coba dilakukan pada 10 anak dengan karakteristik serupa untuk mengukur keterbacaan dan konsistensi penilaian. Hasil uji reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach menghasilkan nilai 0,81, menunjukkan instrumen memiliki konsistensi internal yang baik. Penentuan cut-off dilakukan berdasarkan distribusi skor responden dan acuan dari penelitian serupa (Wowiling dkk., t.t.).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1. Tingkat Kecemasan Anak Sebelum Intervensi

No.	Tingkat Kecemasan Sebelum Intervensi	Frekuensi (n)	Persentase (%)
1.	Cemas ringan	8	26.6
2.	Cemas sedang	14	46.7
3.	Cemas berat	6	20.0
4.	Panik	2	6.7
	Total	30	100

Sumber: data diolah

Tabel 2. Tingkat Kecemasan Anak Sesudah Intervensi

No.	Tingkat Kecemasan Sesudah Intervensi	Frekuensi (n)	Persentase (%)
1.	Cemas ringan	29	96.7
2.	Cemas sedang	1	3.3
	Total	30	100

Sumber: data diolah

Tabel 3. Tabel Perbedaan Tingkat Kecemasan Anak Dengan Thalasemia Sebelum dan Sesudah Pemberian Terapi Bermain Mewarnai Gambar

Tingkat Kecemasan	Sebelum		Sesudah		P-Value
	n	%	n	%	
Cemas ringan	8	26.6	29	96.7	0,000
Cemas sedang	14	46.7	1	3.3	
Cemas berat	6	20.0	-	-	
Panik	2	6.7	-	-	
Jumlah	30	100	30	100	

Sumber: data diolah

Kecemasan Sebelum Pemberian Terapi Bermain Mewarnai Gambar



Berdasarkan tabel 1 menunjukkan data tingkat kecemasan anak sebelum intervensi. Data tertinggi pada responden yang mengalami cemas sedang dengan jumlah 14 responden (46.7%) dan data terendah pada responden yang mengalami panik dengan jumlah 2 responden (6.7%).

Kecemasan sering dijumpai pada anak yang mendapat perawatan di rumah sakit. Kecemasan merupakan suatu perasaan yang berlebihan terhadap kondisi ketakutan, kegelisahaan, bencana yang kan datang, kekhawatiran atau ketakutan terhadap ancaman nyata atau yang dirasakan. Kondisi dialami secara subjektif dan dikomunikasikan dalam hubungan interpersonal (Saputro & Fazrin, 2017).

Respon kecemasan pada anak tergantung dari tahapan usia anak. Kecemasan anak akibat stress akibat dari situasi saat menjalani pengobatan akan berdampak terhadap tingkat kooperatif anak dalam mendapatkan pengobatan (Giurranna dkk., 2024). Pada penelitian ini tanda gejala kecemasan yang tampak pada anak yaitu mudah menangis, menghindari kontak dengan orang baru, lesu dan gangguan tidur seperti sering terbangun pada malam hari.

Anak memerlukan media dalam menyalurkan perasaan cemas yang dirasakan anak, sehingga anak dapat bersikap kooperatif dalam tindakan pengobatan (Husnah, 2023). Media yang paling tepat ialah dengan melakukan kegiatan permainan. Permainan terapeutik yang dipandang sebagai aktifitas atau kegiatan anak menuju sehat dan diperlukan dalam tumbuh kembang anak serta permainan tersebut dapat membantu dalam menggali/mengekspresikan pikiran dan perasaan kemudian dapat membuat relaksasi dan mengurangi/mengalihkan perasaan nyeri (Purnamaningsih dkk., 2024).

Kecemasan Ssudah Pemberian Terapi Bermain Mewarnai Gambar

Berdasarkan tabel 2. menunjukkan data tingkat kecemasan anak Sesudah intervensi. Data tertinggi pada responden yang mengalami cemas ringan dengan jumlah 29 responden (96.7%) dan data terendah pada responden yang mengalami cemas sedang dengan jumlah 1 responden (3.3%).

Bermain mewarnai gambar dapat dijadikan media untuk mengalihkan perhatian anak dari rasa cemas selama mendapat perawatan di rumah sakit (Yulianti, 2023). Saat anak melakukan permainan mewarnai gambar, maka perhatian anak akan terpusat pada permainan mewarnai gambar, sehingga anak menjadi lebih rileks dan mau berkomunikasi dengan teman bermainnya (Andriani, 2014). Orang tua sebagai pendamping dalam permainan mewarnai gambar, dapat menumbuhkan rasa nyaman, dan kasih sayang antara orang tua dan anak atau sebaliknya. Rasa nyaman ini dapat membantu anak untuk tidak cemas selama mendapat perawatan di rumah sakit (Wowiling dkk., t.t.).

Berdasarkan hasil penelitian juga dapat disimpulkan bahwa bahwa anak dengan Thalasemia yang menjalani transfusi darah sesudah dilakukan terapi bermain mewarnai gambar paling banyak memiliki tingkat kecemasan ringan sejumlah 29 responden (96.7%). Terapi bermain berpengaruh terhadap penurunan tingkat kecemasan anak yang menjalani perawatan di rumah sakit. Perbedaan yang signifikan tingkat kecemasan anak antara sebelum dilakukan terapi bermain dengan sesudah dilakukan terapi bermain sehingga diharapkan rumah sakit dapat meningkatkan mutu pelayanan asuhan keperawatan pada anak yang mendapat perawatan di rumah sakit, dengan meningkatkan perhatian dan memberikan terapi bermain sesuai dengan tahap perkembangan anak serta menyediakan sarana bermain sehingga anak-anak akan merasa aman dan nyaman selama perawatan.

Analisis Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Gambar Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Dengan Thalasemia Yang Menjalani Transfusi Darah Di Ruang Flamboyan RSUD dr. Doris Sylvanus Palangka Raya

Berdasarkan tabel 3. menunjukkan nilai perbedaan tingkat kecemasan anak dengan Thalasemia sebelum dan sesudah pemberian terapi bermain mewarnai gambar, dapat dilihat



bahwa responden yang cemas ringan sebelum diberikan intervensi berjumlah 8 responden (26.6%), kemudian Sesudah diberikan intervensi berjumlah 29 responden (96.7%). Responden yang cemas sedang sebelum diberikan intervensi berjumlah 14 responden (46.7%), kemudian Sesudah diberikan intervensi berjumlah 1 responden (3.3%). Responden yang cemas berat sebelum diberikan intervensi berjumlah 6 responden (20.0%), kemudian sesudah diberikan intervensi tidak ada responden yang mengalami cemas berat (0%). Responden yang panik sebelum diberikan intervensi berjumlah 2 responden (6.7%), kemudian sesudah diberikan intervensi tidak ada responden yang mengalami panik (0%). Berdasarkan hasil uji Wilcoxon didapatkan hasil $p\text{-value} = 0,000 (< 0.05)$, yangmana artinya terdapat Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Gambar Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Dengan Thalasia Yang Menjalani Transfusi Darah Di Ruang Flamboyan RSUD dr. Doris Sylvanus Palangka Raya.

Hasil penelitian menunjukkan penurunan signifikan tingkat kecemasan setelah diberikan terapi bermain mewarnai gambar. Hal ini sesuai dengan teori terapi ekspresif yang menyatakan bahwa kegiatan seni seperti menggambar dan mewarnai dapat membantu anak mengeluarkan emosi secara tidak verbal, sehingga mengurangi kecemasan.

Selain itu, keterlibatan orang tua dalam proses terapi dapat meningkatkan perasaan aman dan dukungan emosional anak, sebagaimana ditegaskan oleh Wowiling dkk. bahwa hubungan emosional dengan pendamping sangat berperan dalam menciptakan rasa nyaman pada anak selama perawatan rumah sakit.

Dibandingkan dengan studi oleh Yulianti (2023), hasil yang serupa ditemukan bahwa permainan mewarnai dapat menurunkan kecemasan hingga 90%. Ini memperkuat keyakinan bahwa metode non-farmakologis seperti terapi bermain sebaiknya menjadi bagian dari intervensi standar keperawatan anak, terutama bagi pasien dengan perawatan jangka panjang seperti thalasia.

Pada saat anak melakukan terapi bermain mewarnai gambar, anak secara tidak sadar mengeluarkan muatan amigdalanya, yaitu bagian dari otak dalam mendefinisikan dan mengendalikan emosi, sehingga tercipta gambaran-gambaran yang membuat anak kembali merasa bahagia dan membangkitkan perasaan senang dan indah yang dirasakan bersama orang tua. Melalui aktifitas mewarnai gambar, emosi dan perasaan yang ada didalam diri bisa dikeluarkan sehingga menciptakan coping yang positif. Terdapatnya coping positif ini ditandai dengan perilaku dan emosi yang positif juga yang pada akhirnya membantu dalam mengurangi tingkat stres atau kecemasan yang dialami anak (Wowiling dkk., t.t.).

Respon setiap anak pada saat melakukan terapi aktifitas bermain mewarnai gambar berbeda-beda. Namun, secara signifikan menunjukkan penurunan tingkat kecemasan yang signifikan. Perlu kesabaran dalam mengenalkan aktifitas bermain mewarnai gambar kepada anak, apalagi saat peneliti berjumpa pertama kali pada anak yang sedang mendapat perawatan. Bermain merupakan stimulasi yang terbaik bagi anak dalam meningkatkan daya pikir, emosional, sosial dan aspek fisik. Terapi aktifitas bermain sebaiknya dilakukan sedini mungkin pada anak, sehingga dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik anak yang juga berpengaruh terhadap aspek-aspek perkembangan lainnya. Terapi bermain mewarnai gambar merupakan salah satu jenis permainan terapeutik yang mudah dilakukan pada anak yang menjalani perawatan di rumah sakit. Terapi bermain mewarnai gambar dapat melatih anak untuk berpikir, mengenal warna, melatih kerjasama dengan orang tua serta dapat mengendalikan emosi anak (Nursanti dkk., 2020).

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, pengukuran kecemasan dilakukan menggunakan lembar observasi subjektif yang mungkin dipengaruhi oleh interpretasi pengamat. Kedua, tidak ada kelompok kontrol untuk dibandingkan, sehingga hasil tidak dapat



sepenuhnya diatribusi pada intervensi. Ketiga, jumlah sampel terbatas pada satu ruang rawat inap dan periode waktu tertentu, yang membatasi generalisasi hasil ke populasi yang lebih luas.

Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki implikasi praktis penting bagi tenaga keperawatan. Terapi bermain mewarnai gambar dapat diintegrasikan sebagai bagian dari standar operasional prosedur (SOP) pelayanan keperawatan anak di rumah sakit. Selain itu, rumah sakit perlu menyediakan sarana bermain terapeutik yang mudah diakses di ruang rawat inap anak. Bagi keluarga, hasil ini menekankan pentingnya keterlibatan orang tua dalam kegiatan relaksasi selama perawatan untuk mendukung kondisi psikologis anak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa didapatkan hasil uji *Wilcoxon*, $p\text{-value} = 0,000 (< 0.05)$, yangmana artinya terdapat Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Gambar Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Dengan Thalasemia Yang Menjalani Transfusi Darah Di Ruang Flamboyan RSUD dr. Doris Sylvanus Palangka Raya.

PENUTUP

Simpulan

Hasil pengukuran tingkat kecemasan sebelum intervensi pada 30 responden didapatkan data tertinggi pada responden yang mengalami cemas sedang dengan jumlah 14 responden (46.7%). Hasil pengukuran tingkat kecemasan sesudah intervensi pada 30 responden didapatkan data tertinggi pada responden yang mengalami cemas ringan dengan jumlah 29 responden (96.7%). Hasil analisis menggunakan uji *Wilcoxon* didapatkan bahwa $p\text{-value} = 0,000 (< 0.05)$, yangmana artinya terdapat pengaruh terapi bermain mewarnai gambar terhadap tingkat kecemasan anak dengan Thalasemia yang menjalani transfusi darah di ruang flamboyan RSUD dr. Doris Sylvanus Palangka Raya.

Saran

1. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan masukan atau informasi serta dasar pengetahuan bagi mahasiswa khususnya dibidang Pendidikan keperawatan anak

2. Bagi Tenaga Kesehatan/Perawat

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai dasar tenaga kesehatan khususnya perawat ruang anak dalam memberikan terapi bermain mewarnai gambar pada pasien anak khususnya, pasien anak dengan Thalasemia yang menjalani tranfusi darah untuk menurunkan tingkat kecemasan anak selama menjalani perawatan di rumah sakit.

3. Bagi Rumah Sakit

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai acuan untuk membuat protap/standar operasional prosedur tentang pelaksanaan terapi bermain di ruang anak .

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya sebaiknya dilakukan secara kualitatif dengan melakukan wawancara yang lebih teliti kepada pasien anak atau orang tua sehingga dapat mengukur variabel penelitian lebih dalam dan mendapatkan hasil lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- 28 *PEDOMAN GIZI SEIMBANG.pdf*. (t.t.). Diambil 4 Agustus 2025, dari <https://repo.upertis.ac.id/1114/1/28%20PEDOMAN%20GIZI%20SEIMBANG.pdf>
- Andriani, D. A. (2014). *PENGARUH PENDIDIKAN KESEHATAN DENGAN AUDIO VISUAL TERHADAP PERILAKU CUCI TANGAN PAKAI SABUN ANAK PRA SEKOLAH*. 2(3).
- Cahyani, D., Sjachriatin, E., Nuraeni, E., & Pratiwi, E. C. (2022). Moderasi Suasana Kerja Atas Beban Kerja, Lingkungan Kerja, Stress Kerja Terhadap Kinerja Pada Pekerja Home



- Industri Sepatu Di Kecamatan Puri Kabupaten Mojokerto. *PRAGMATIS*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.30742/pragmatis.v3i1.2473>
- Giurranna, E., Nencini, F., Bettiol, A., Borghi, S., Argento, F. R., Emmi, G., Silvestri, E., Taddei, N., Fiorillo, C., & Becatti, M. (2024). Dietary Antioxidants and Natural Compounds in Preventing Thrombosis and Cardiovascular Disease. *International Journal of Molecular Sciences*, 25(21), Article 21. <https://doi.org/10.3390/ijms252111457>
- Husnah, A. (2023). Penggunaan Media Rumkar (Rumah Kardus) Dalam Upaya Mengatasi Kecemasan Anak Saat Berpisah Dengan Orang Tua (Separation Anxiety Disorder). *AT-THUFULY: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.37812/atthufuly.v4i1.1648>
- Nursanti, S., Frissilya, V. P., Tayo, Y., & Utamidewi, W. (2020). STUDI FENOMENOLOGI IBU THALLER DI RUMAH SAKIT UMUM DAERAH KARAWANG. *Metacommunication; Journal of Communication Studies*, 5(1), 13–22. <https://doi.org/10.20527/mc.v5i1.6782>
- Pal, S. A. (2017). *Premarital health and social issues in Pakistan*. <https://articles.define.pk/article.php?jid=501&id=200875>
- Pramdana, M. N. (2023). SEBUAH TINJUAN PUSTAKA: PENATALAKSANAAN BETA THALASEMIA. *Jurnal Medika Hutama*, 4(02 Januari), Article 02 Januari.
- Purnamaningsih, N. A., Supadmi, F. R. S., & Danarsih, D. E. (2024). Edukasi Donor Darah menggunakan Media Puzzle Edukatif pada Remaja di Kelurahan Bener, Tegalrejo, Yogyakarta. *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 343–351.
- Saepudin, E., Damayani, N. A., & Rachmawati, T. S. (2019). Mendongeng sebagai strategi pembelajaran karakter di TBM Nusa Bentang Saung Budaya Tatarkarang Cipatujah Tasikmalaya. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 7(2), 131–144. <https://doi.org/10.24198/jkip.v7i2.19510>
- Saputro, H., & Fazrin, I. (2017). Penurunan Tingkat Kecemasan Anak Akibat Hospitalisasi dengan Penerapan Terapi Bermain. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.21067/jki.v3i1.1972>
- Siahaan, E. R., & Yanti, F. (2024). APLIKASI PROSES KEPERAWATAN ANAK THALASEMIA DENGAN MASALAH KEPERAWATAN DEFISIT NUTRISI DI RSUD. *Jurnal Ilmu Keperawatan Indonesia*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.57084/jikpi.v5i2.1785>
- Thirafi, K. N. (2017). PSYCHOLOGICAL WELL-BEING PADA PENDERITA TALASEMIA. *Jurnal Psikologi*, 9(2), Article 2. <https://ejournal.gunadarma.ac.id/index.php/psiko/article/view/1558>
- Ulfa, A. F., & Wibowo, E. (2017). ASUHAN KEPERAWATAN ANAK THALASEMIA DENGAN DIAGNOSA PRIORITAS KETIDAKEFEKTIFAN PERFUSI JARINGAN PERIFER. <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/edunursing/article/view/1094>
- Wowiling, F. E., Ismanto, A. Y., & Babakal, A. (t.t.). *PENGARUH TERAPI BERMAIN MEWARNAI GAMBAR TERHADAP TINGKAT KECEMASAN PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH AKIBAT HOSPITALISASI DI RUANG IRINA E BLU RSUP. PROF. DR. R. D. KANDOU MANADO*.
- Yulianti, M. (2023). PENGARUH TERAPI BERMAIN MENGGUNAKAN METODE MEWARNAI TERHADAP TINGKAT KECEMASAN PADA PASIEN ANAK DI RUANG THALASEMIA RSUD KAB. SUMEDANG TAHUN 2023. *JKSA - Jurnal Ilmu Keperawatan Sebelas April*, 5(2), Article 2.