

PROGRAM BERMAIN MEWARNAI GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KESEHATAN EMOSIONAL ANAK USIA 5-8 TAHUN YANG MENJALANI PERAWATAN DI RS ISLAM FAISAL MAKASSAR

“Coloring play program to improve emotional health of hospitalized children”

Cahya
Poltekkes Kemenkes Makassar
E-mail: Cahya250204@gmail.com
Nomor Telepon: 083131276429

ABSTRACT

Background: Children undergoing treatment in hospitals often experience emotional stress due to unfamiliar environments and frightening medical procedures. This can affect emotional health and the healing process. Faisal Islamic Hospital of Makassar as a referral hospital does not yet have a special program that supports children's emotional health during hospitalization. **Research Objective:** This study aimed to evaluate the effectiveness of an educational play program in the form of coloring activities accompanied by stimulus sentences in improving the emotional health of children aged 5-8 years who are hospitalized. **Research Method:** The study used a narrative observation method by observing each child's emotions. The subjects consisted of 10 children who participated in three coloring sessions for three consecutive days. Each session lasted for 30–40 minutes. Observations focused on emotional expressions, body language, participation, and verbal and non-verbal responses. **Research Results:** The results showed a gradual increase in children's emotional involvement. Children who were initially withdrawn and anxious gradually showed positive expressions, play initiatives, and increased social interactions. **Conclusion:** A coloring game program with effective stimulus sentences as an educational and therapeutic medium in improving children's emotional health during hospitalization.

Keywords: Emotional Health, Children, Hospitalization, Coloring Pages, Playing Program.

ABSTRAK

Latar Belakang: Anak yang menjalani perawatan di rumah sakit sering mengalami tekanan emosional akibat lingkungan yang asing dan prosedur medis yang menakutkan. Kondisi ini dapat memicu rasa cemas, takut, dan stres yang jika tidak ditangani akan berdampak pada kesehatan emosional serta proses penyembuhan anak. Tidak seperti orang dewasa, anak belum memiliki kemampuan pengelolaan emosi yang matang, sehingga sangat membutuhkan pendekatan yang menyenangkan dan mendukung secara psikososial. RS Islam Faisal Makassar sebagai rumah sakit rujukan belum memiliki program yang secara khusus ditujukan untuk mendukung kesehatan emosional anak selama masa hospitalisasi. Oleh karena itu, diperlukan program inovatif yang ramah anak, seperti kegiatan bermain edukatif yang mampu memfasilitasi ekspresi emosional secara non-verbal. **Tujuan Penelitian:** Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas program bermain edukatif berupa kegiatan mewarnai gambar yang disertai kalimat stimulus dalam meningkatkan kesehatan emosional anak usia 5–8 tahun yang menjalani rawat inap. **Metode Penelitian:** Penelitian ini menggunakan metode kualitatif naratif dengan pendekatan observasi. Subjek penelitian terdiri dari 10 anak yang menjalani perawatan inap. Program dilakukan selama tiga hari berturut-turut, dengan satu sesi per hari berdurasi 30–40 menit. Data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap ekspresi emosional, bahasa tubuh, respons verbal maupun non-verbal, dan tingkat partisipasi anak. Hasil observasi dicatat secara naratif dan dianalisis secara deskriptif. **Hasil dan Kesimpulan:** Anak-anak menunjukkan perubahan emosional positif secara bertahap. Program ini efektif sebagai media edukatif dan terapeutik dalam mendukung kestabilan emosional anak selama hospitalisasi.

Kata kunci: Kesehatan Emosional, Anak, Hospitalisasi, Mewarnai Gambar, Program Bermain.

PENDAHULUAN

Kesehatan emosional anak sangat esensial bagi tumbuh kembang mereka, karena memengaruhi kemampuan anak dalam belajar, berinteraksi sosial, serta menghadapi tantangan hidup sehari-hari. Pengalaman emosional seperti hospitalisasi dapat menimbulkan dampak jangka panjang terhadap kesehatan mental anak, termasuk munculnya gejala depresi, kecemasan, dan gangguan perilaku. Menurut World Health Organization (2023), sekitar 20% anak di seluruh dunia mengalami masalah kesehatan mental yang dapat diperburuk oleh pengalaman medis yang penuh tekanan. Situasi ini menuntut perlunya solusi yang tidak hanya berfokus pada penyembuhan fisik, tetapi juga pada dukungan emosional anak yang bersifat menyenangkan dan adaptif.

Di Indonesia, laporan Kementerian Kesehatan (2022, 2023) menunjukkan bahwa sekitar 15–30% anak yang dirawat di rumah sakit mengalami gangguan emosional. Namun, belum semua rumah sakit memiliki intervensi yang terstruktur untuk mengatasi hal tersebut. Beberapa pendekatan psikososial telah diupayakan, tetapi belum menyentuh kebutuhan anak secara kreatif dan reflektif. Hal ini menyebabkan banyak anak tidak mendapatkan dukungan yang cukup dalam menghadapi tekanan emosional selama hospitalisasi. Maka dari itu, dibutuhkan pendekatan inovatif dan menyenangkan yang sesuai dengan dunia anak. Salah satu media potensial yang dapat digunakan adalah kegiatan bermain mewarnai yang dikombinasikan dengan stimulus emosional verbal.

Kurangnya media yang dapat membantu anak mengekspresikan emosi mereka secara menyenangkan menjadi hambatan utama dalam upaya pemulihan psikologis anak selama masa rawat inap. Aktivitas bermain seperti mewarnai gambar dengan kalimat stimulus terbukti menjadi metode yang efektif untuk mengembangkan kemampuan anak mengenali dan mengungkapkan emosinya. Aktivitas ini juga memberikan ruang aman bagi anak untuk mengalihkan perhatiannya dari kecemasan serta merangsang kreativitas dan refleksi. Afriany et al. (2021) menegaskan bahwa permainan dapat menjadi sarana observasi

emosional yang efektif serta mampu merangsang perkembangan emosional dan sosial anak. Penelitian Habibi (2022) pun menunjukkan bahwa terapi bermain dapat membantu menurunkan kecemasan pada anak usia dini melalui metode non-verbal yang menyenangkan.

Melalui terapi mewarnai, anak diberi kesempatan untuk menyalurkan perasaan sulit mereka melalui warna dan bentuk. Warna menjadi media simbolik yang mencerminkan kondisi emosi anak. Dengan tambahan kalimat stimulus seperti “Siapa yang kamu pikirkan saat melihat pelangi?” atau “Warna apa yang kamu suka hari ini?”, anak tidak hanya terdorong untuk mewarnai, tetapi juga diajak merenung dan menghubungkan gambar dengan pengalaman atau perasaan mereka. Pendekatan ini membuat aktivitas sederhana seperti mewarnai menjadi alat bantu psikososial yang efektif dalam membantu anak melalui proses pemulihan emosional selama hospitalisasi

METODE

Penelitian ini menggunakan desain kualitatif naratif dengan pendekatan observasi terhadap perubahan emosional anak. Penelitian dilaksanakan di Rumah Sakit Islam Faisal Makassar, yang merupakan rumah sakit tipe B di Kota Makassar. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2025 dan berlangsung selama tiga hari berturut-turut, disesuaikan dengan jadwal dan kondisi anak di ruang perawatan anak rumah sakit tersebut. Pemilihan desain kualitatif naratif dilakukan karena pendekatan ini memungkinkan peneliti mengamati secara langsung proses perubahan emosi anak selama mengikuti program intervensi yang berlangsung dalam bentuk aktivitas bermain.

Subjek dalam penelitian ini adalah 10 anak usia 5–8 tahun yang sedang menjalani perawatan inap di RS Islam Faisal Makassar. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu memilih anak-anak yang memenuhi kriteria inklusi: berada dalam kondisi sadar, mampu mengikuti aktivitas mewarnai, serta didampingi oleh orang tua atau wali. Proses pengambilan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap partisipasi dan

ekspresi anak dalam tiga sesi kegiatan yang berlangsung selama tiga hari. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi waktu dan teknik, serta konfirmasi hasil observasi kepada orang tua atau pendamping sebagai validasi data. Hasil observasi dicatat dalam bentuk naratif yang mendeskripsikan pola emosi anak dari awal hingga akhir intervensi. Pengamatan difokuskan pada ekspresi wajah, perilaku saat mewarnai, interaksi sosial, serta keterlibatan anak dalam proses bermain sebagai indikator perubahan emosional.

HASIL

Program bermain edukatif berupa mewarnai gambar yang disertai kalimat stimulus emosional dilaksanakan kepada sepuluh anak usia 5 sampai 8 tahun yang sedang menjalani perawatan inap di RS Islam Faisal Makassar. Program ini berlangsung selama tiga hari berturut-turut, masing-masing terdiri atas satu sesi per hari dengan durasi sekitar 30 hingga 40 menit. Kegiatan ini menggunakan metode observasi naratif, di mana peneliti mengamati langsung ekspresi emosional, bahasa tubuh, partisipasi anak, dan respons verbal maupun non-verbal selama pelaksanaan kegiatan. Pelaksanaan program dirancang dalam tiga tahapan yang bersifat tematik dan bertahap, yaitu tahap adaptasi awal, tahap keterlibatan aktif, dan tahap ekspresi emosional stabil.

Pada sesi pertama, sebagian besar anak menunjukkan kondisi emosional negatif. Mereka terlihat pasif, tidak menunjukkan inisiatif, dan cenderung menolak interaksi. Bahasa tubuh yang tertutup tampak dari sikap anak yang duduk kaku, menghindari tatapan fasilitator, hingga memilih untuk tetap berada di dekat pendamping. Aktivitas mewarnai belum dapat dijalankan secara optimal karena anak belum merasa aman secara emosional. Namun demikian, tidak semua anak menunjukkan penolakan atau emosi negatif. Misalnya, Anak dengan inisial A.W (laki-laki, usia 6 tahun) dan Anak dengan inisial N.A (perempuan, usia 8 tahun) tampak lebih cepat beradaptasi dibanding anak lainnya. Ia mulai melirik gambar sejak awal sesi, memegang alat mewarnai meski belum menggunakannya secara penuh, dan menanggapi fasilitator dengan anggukan. Sebaliknya, anak dengan inisial M.R (laki-laki, usia 5 tahun) menunjukkan emosi

negatif yang cukup dominan. Ia menolak menerima kertas gambar, tidak mau berpisah dari pendamping, dan selama sesi lebih banyak menangis serta tidak merespons saat diajak berinteraksi. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat variasi dalam reaksi anak terhadap sesi awal, yang berkaitan dengan kesiapan emosional masing-masing anak.

Pada sesi kedua, terjadi peningkatan keterlibatan emosional secara bertahap. Sebagian besar anak mulai menunjukkan ketertarikan pada gambar, menyentuh alat mewarnai, dan beberapa bahkan mulai mewarnai secara perlahan. Perubahan ekspresi dari kaku menjadi lebih relaks serta munculnya senyum ringan menjadi indikator bahwa anak mulai merasa nyaman dengan situasi yang ada. Kalimat stimulus yang diberikan turut memicu anak untuk mulai menyampaikan respons, meskipun masih terbatas. Namun demikian, beberapa anak tetap menunjukkan kesulitan untuk terlibat secara penuh. Anak dengan inisial M.R (laki-laki, usia 5 tahun) tampak masih ragu dan pasif selama sesi kedua. Pandangannya kosong, dan ia cenderung menghindari gambar di depannya. Sebaliknya, anak dengan inisial H.A (perempuan, usia 5 tahun) menunjukkan perkembangan signifikan. Ia mulai memilih warna sendiri, bertanya kepada fasilitator tentang isi gambar, dan menyelesaikan sebagian besar dari tugas mewarnainya. Ini menunjukkan bahwa meskipun mayoritas anak mulai terlibat, tetap ada individu yang membutuhkan waktu lebih lama atau pendekatan khusus.

Sesi ketiga menunjukkan peningkatan keterlibatan emosional yang lebih kuat. Anak mulai memilih warna secara mandiri, menyampaikan cerita atau asosiasi personal terkait gambar, serta memperlihatkan antusiasme dalam menyelesaikan kegiatan. Ekspresi wajah anak lebih ceria, bahasa tubuh terbuka, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan menjadi lebih konsisten. Anak tampak menikmati proses mewarnai tanpa perlu dibimbing secara intensif. Anak dengan inisial A (perempuan, usia 6 tahun) menunjukkan perubahan signifikan dibandingkan sesi sebelumnya. Ia memulai aktivitas dengan memilih warna favoritnya dan dengan percaya diri menyelesaikan gambar hingga tuntas. Selama proses mewarnai, ia beberapa kali tersenyum dan mengangguk

saat diberikan stimulus verbal. Ia bahkan menunjuk gambar yang telah diwarnai sebagai bentuk ekspresi kebanggaan terhadap hasilnya. Namun, tidak semua anak menunjukkan keterlibatan maksimal. Anak dengan inisial M.R (laki-laki, usia 5 tahun) masih menunjukkan partisipasi yang terbatas. Meskipun ia tidak menolak kegiatan, ia hanya mewarnai sebagian kecil gambar, tidak banyak merespons kalimat stimulus, dan menunjukkan ekspresi yang datar sepanjang sesi. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses adaptasi emosional setiap anak bersifat individual dan dipengaruhi oleh kesiapan personal serta kondisi psikologisnya masing-masing.

Secara keseluruhan, perkembangan emosional anak dapat diidentifikasi dalam pola bertahap sebagai berikut: (1) fase awal berupa emosi negatif seperti cemas, takut, dan enggan berinteraksi; (2) fase adaptasi, yaitu mulai terbentuk rasa penasaran, ketertarikan visual, dan kenyamanan awal; dan (3) fase ekspresi emosional, yaitu munculnya rasa percaya diri, inisiatif verbal, dan ekspresi positif yang stabil. Temuan ini menunjukkan bahwa program bermain edukatif mewarnai gambar dengan stimulus verbal memiliki potensi besar dalam mendukung kestabilan emosional anak selama hospitalisasi. Aktivitas ini tidak hanya meredakan ketegangan emosional, tetapi juga membantu anak menyalurkan perasaan mereka melalui media visual dan warna. Anak-anak belajar mengungkapkan diri secara simbolik, serta merasa dihargai dan diterima di lingkungan rumah sakit. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa intervensi sederhana namun bermakna seperti kegiatan mewarnai dengan pendekatan emosional dapat menjadi bagian penting dari pelayanan psikososial holistik di ruang perawatan anak. Program ini berfungsi tidak hanya sebagai pengisi waktu, tetapi juga sebagai terapi bermain yang efektif dalam membantu anak melewati masa-masa sulit selama rawat inap.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa program bermain edukatif mewarnai gambar yang disertai dengan kalimat stimulus emosional mampu meningkatkan kesehatan emosional anak usia 5–8 tahun yang sedang menjalani perawatan di rumah

sakit. Perubahan perilaku anak tampak dari ekspresi non-verbal seperti senyum spontan, keterlibatan aktif, hingga interaksi sosial yang lebih terbuka. Anak yang pada awalnya pasif, takut, dan menarik diri, secara bertahap menunjukkan peningkatan kenyamanan, keceriaan, serta keberanian untuk mengekspresikan dirinya. Perubahan ini menggambarkan bahwa kegiatan sederhana seperti mewarnai dapat menjadi bentuk terapi bermain yang efektif dalam membantu anak mengelola tekanan emosional akibat hospitalisasi.

Penemuan ini sejalan dengan penelitian Aryani dan Nedra (2021) yang menyatakan bahwa bermain di rumah sakit dapat membantu anak mengekspresikan perasaan tertekan dan membangun kembali keseimbangan emosional. Pendekatan bermain yang bersifat visual dan menyenangkan dapat mengurangi tekanan psikologis tanpa menimbulkan perasaan terancam. Aktivitas mewarnai yang disertai kalimat stimulus memperkuat saluran komunikasi emosional anak secara simbolik. Kalimat-kalimat seperti “Siapa yang kamu pikirkan saat melihat gambar ini?” memberikan ruang kepada anak untuk mengaitkan gambar dengan emosi dan pengalaman pribadinya. Kalimat tersebut bertindak sebagai jembatan afektif antara isi gambar dan refleksi perasaan anak, yang memperdalam dampak terapi secara psikologis.

Kegiatan ini juga mendukung temuan Jannah dan Kesuma Dewi (2023) yang mengungkapkan bahwa aktivitas mewarnai dapat menurunkan kecemasan anak selama hospitalisasi. Namun, pendekatan penelitian ini memiliki kelebihan berupa penambahan stimulus verbal yang memberikan kedalaman emosional yang lebih reflektif dan bermakna. Anak-anak tidak hanya fokus pada pewarnaan gambar, tetapi juga diajak untuk merenung, memilih warna sesuai suasana hati, dan mengaitkannya dengan cerita atau perasaan yang mereka miliki. Hal ini menjadikan program tidak hanya sebagai pengalih perhatian (distraksi), melainkan sebagai proses terapi psikososial aktif.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh Gerungan (2020) yang menyebutkan bahwa menggambar dan mewarnai adalah metode alamiah anak dalam mengungkapkan konflik batin, emosi, dan imajinasi. Anak yang belum mampu mengungkapkan dirinya secara verbal dapat menyampaikan

perasaannya melalui simbol warna dan bentuk. Penambahan kalimat stimulus menjadikan komunikasi emosional tersebut lebih terarah, memperkaya respon verbal maupun non-verbal anak, dan memperkuat keterhubungan antara ekspresi visual dengan emosi yang dirasakan. Ini juga sesuai dengan pendapat Afriany et al. (2021) bahwa permainan berbasis ekspresi seperti menggambar dan mewarnai dapat merangsang refleksi emosional anak dalam suasana aman dan menyenangkan.

Pola perubahan emosional anak yang diamati selama tiga sesi kegiatan mendukung teori perkembangan psikososial dari Erik Erikson, khususnya pada tahap *initiative vs. guilt* dan *industry vs. inferiority*. Anak pada usia 5–8 tahun membutuhkan ruang yang mendukung untuk mengembangkan rasa percaya diri dan inisiatif dalam melakukan aktivitas yang bermakna. Ketika anak diberikan kesempatan untuk mengekspresikan diri melalui gambar, memilih warna, dan diberi penguatan positif oleh fasilitator, maka mereka membangun keyakinan terhadap kemampuan dirinya dan mulai menampilkan emosi yang sehat secara sosial.

Temuan dalam penelitian ini juga sejalan dengan Sudirman et al. (2023) yang menyatakan bahwa bermain dapat mengurangi emosi negatif, seperti takut terhadap tindakan medis. Akan tetapi, kelebihan pendekatan penelitian ini terletak pada dua arah interaksi, yaitu tidak hanya memberi media kepada anak tetapi juga mengajak anak untuk berpikir dan merespons secara emosional melalui stimulus verbal. Hal ini menjadikan kegiatan lebih dari sekadar rekreasi, melainkan menjadi terapi emosional aktif yang sistematis dan berdampak langsung terhadap keseimbangan psikologis anak selama menjalani perawatan.

Namun demikian, perlu diakui bahwa respons emosional anak tidak seragam. Anak dengan inisial M.R (laki-laki, 5 tahun) menunjukkan keterlibatan yang terbatas bahkan hingga sesi ketiga. Hal ini menunjukkan bahwa setiap anak memiliki kesiapan emosional yang berbeda-beda. Oleh karena itu, program ini memerlukan fleksibilitas dan sensitivitas dari fasilitator untuk menyesuaikan pendekatan sesuai karakteristik masing-masing anak. Anak dengan hambatan emosional yang lebih besar mungkin membutuhkan waktu lebih

panjang atau pendekatan pendampingan khusus agar dapat mengekspresikan dirinya secara optimal.

Secara keseluruhan, dampak dari penelitian ini menunjukkan bahwa intervensi sederhana seperti mewarnai dengan kalimat stimulus dapat menjadi bagian penting dari pelayanan keperawatan anak yang bersifat holistik. Program ini tidak hanya memperbaiki kondisi emosional anak, tetapi juga mempererat hubungan sosial antara anak dengan pendamping dan tenaga kesehatan. Pelayanan keperawatan yang mengintegrasikan aspek psikososial seperti ini akan memberikan manfaat yang lebih menyeluruh terhadap proses penyembuhan anak di rumah sakit.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai program bermain edukatif mewarnai gambar untuk meningkatkan kesehatan emosional anak usia 5-8 Tahun yang menjalani perawatan di RS Islam Faisal Makassar, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Mengembangkan Program intervensi berupa mewarnai gambar dengan kalimat stimulus berhasil dikembangkan sebagai pendekatan edukatif yang mampu mendorong respons emosional positif dan mendukung pemulihan psikologis anak selama hospitalisasi.
2. Menyediakan media untuk meningkatkan kesehatan emosional anak yang menjalani hospitalisasi. Aktivitas ini menjadi media alternatif yang efektif dan menyenangkan untuk menyalurkan emosi secara non-verbal, serta berfungsi sebagai sarana pendukung psikososial bagi anak-anak yang dirawat di rumah sakit..

SARAN

1. Bagi Institusi

Institusi pelayanan kesehatan anak diharapkan dapat mengadopsi dan mengembangkan program bermain edukatif seperti mewarnai gambar dengan kalimat stimulus sebagai bagian dari pendekatan psikososial yang terstruktur untuk mendukung stabilitas emosional anak selama menjalani perawatan di rumah sakit.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian serupa dapat dikembangkan lebih lanjut dengan cakupan subjek yang lebih luas dan menggunakan

pendekatan kuantitatif, sehingga dapat mengukur secara lebih objektif pengaruh intervensi terhadap berbagai indikator emosional anak, termasuk kecemasan, stres, dan perilaku adaptif lainnya.

3. Bagi Tenaga Kesehatan Anak dan Fasilitator

Tenaga kesehatan seperti perawat atau fasilitator kegiatan anak di rumah sakit diharapkan mampu memanfaatkan media mewarnai ini secara konsisten dan kreatif sebagai sarana terapi bermain untuk membantu anak menyalurkan emosi dan membangun kenyamanan selama masa perawatan.

4. Bagi Rumah Sakit

Disarankan agar rumah sakit dan fasilitas layanan kesehatan lainnya menyediakan sarana dan ruang khusus bermain edukatif yang dilengkapi media visual seperti gambar, alat mewarnai, serta pelatihan komunikasi terapeutik bagi petugas, agar pendekatan ini dapat dijalankan secara berkelanjutan sebagai bagian dari

pelayanan kesehatan anak yang holistik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada RS Islam Faisal Makassar yang telah memberikan izin serta fasilitas selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh anak dan orang tua yang telah berpartisipasi dalam kegiatan ini. Terima kasih kepada dosen pembimbing atas bimbingan, dukungan, dan masukan yang sangat berharga dalam proses penyusunan jurnal ini. Peneliti juga menyampaikan apresiasi kepada pihak jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Makassar atas dukungan akademik dan administratif yang telah diberikan. Dan tidak lupa kepada orang tua saya yang selalu mendukung dari segi material sehingga penelitian ini bisa terlaksana.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriany, D., Yuliani, K., & Suryani, L. (2021). Permainan sebagai media stimulasi aspek sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1602-1610.
- Aryani, D., & Zaly, N. W. (2021). Pengaruh terapi bermain mewarnai gambar terhadap kecemasan hospitalisasi pada anak prasekolah. *Jurnal Akademika Baiturrahim Jambi*, 10(1), 101-108.
- Gerungan, N., & Walelang, E. (2020). Mewarnai gambar terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah yang dirawat di RSUP. Prof. Dr. R. D. Kandou Manado. *Jurnal Skolastik Keperawatan*, 6(2), 105-112.
- Habibi, A. (2022). Terapi bermain efektif terhadap kecemasan anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(2), 561–567.
- Jannah, M., & Kesuma Dewi, T. (2023). Penerapan Terapi Mewarnai Dan Origami Pada Anak Prasekolah Yang Mengalami Kecemasan Akibat Hospitalisasi Di Ruang Anak Rsud Jenderal Ahmad Yani Metro. *Jurnal Cendikia Muda*, 3(3).
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2022). *Laporan kesehatan jiwa anak dan remaja*. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2023). *Statistik kesehatan anak*. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Sudirman, A. A., Modjo Dewi, & Aziz, R. A. (2023). Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Terhadap Tingkat Kecemasan Efek Hospitalisasi Usia Pra Sekolah di Ruang Perawatan Anak RSUD Tani dan Nelayan Boalemo. In *JIG*(Vol. 1, Issue 2).

World Health Organization. (2023). Kesehatan mental anak dan remaja. Diakses dari <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/mental-health-of-children-and-adolescents>.