Ners Muda
https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/nersmuda

Studi Kasus

# Penerapan Terapi Bermain Origami untuk Menurunkan Kecemasan pada Anak Leukemia Limfoblastik Akut di Ruang Anak Lantai 1 RSUP Dr. Kariadi Semarang

**Nia Nafisatul Fadilah[1], Amin Samiasih[1], Vivi Yosafianti Pohan[1], Mariyam Mariyam[1]**

[1] Program Studi Pendidikan Profesi Ners, Fakultas Ilmu Keperawatan dan Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Semarang, Indonesia

**Informasi Artikel**

**Riwayat Artikel:**
- Submit 11 November 2023
- Diterima 21 Juli 2024
- Diterbitkan 30 Mei 2025

**Kata kunci:**
LLA; Kecemasan; Anak; Terapi Bermain Origami

**Abstrak**

Timbulnya berbagai tanda-tanda kecemasan sering ditemui anak selama menjalani perawatan di rumah sakit. Salah satu cara atau terapi yang digunakan untuk mengatasi kecemasan dengan terapi bermain yaitu origami. Origami merupakan aktivitas yang melibatkan lipatan kertas untuk menciptakan bentuk atau gambar tertentu, yang memerlukan koordinasi antara tangan dan pikiran. Studi ini bertujuan mengetahui penerapan terapi bermain origami dalam menurunkan kecemasan anak LLA. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif dengan proses asuhan keperawatan anak. Pelaksanaan studi kasus ini berlangsung pada bulan Mei 2023, di Ruang Anak Lantai 1 RSUP Dr. Kariadi Semarang dengan dua subyek penelitian. Kriteria inklusi subyek studi adalah pasien LLA usia prasekolah yang memiliki tingkat kecemasan kategori sedang hingga ringan (berdasarkan alat pengukuran kecemasan), bersikap kooperatif, dan bersedia untuk menjalani terapi melalui aktivitas origami. Alat yang digunakan dalam studi kasus ini adalah lembar observasi CEMS, yang bertujuan untuk mengukur tingkat kecemasan sebelum dan setelah diberikan terapi bermain origami. Pemberian terapi bermain origami selama 3 hari berturut-turut menurunkan kecemasan ditandai dengan adanya penurunan kecemasan rata-rata skor CEMS 7. Terbukti bahwa intervensi keperawatan yang melibatkan terapi bermain origami efektif dalam menurunkan kecemasan pada pasien LLA.

## PENDAHULUAN

Leukemia limfoblastik akut (LLA) merupakan jenis kanker yang paling umum menyerang anak-anak, tanpa memandang jenis kelamin dan usia. Sekitar 74% kasus leukemia pada anak-anak adalah LLA, biasanya menyerang rentang usia 0 hingga 14 tahun (Rahmat et al., 2022). Leukemia secara umum ditandai oleh akumulasi sel darah putih yang bersifat ganas dalam sumsum tulang dan darah (Eva Yulianti, 2020).

Data Global Cancer Observatory (GLOBOCAN) tahun 2018 dari World Health Organization (WHO) menunjukkan bahwa jumlah kasus leukemia di Indonesia adalah salah satu yang tertinggi, berada di posisi kesembilan setelah beberapa jenis lainnya

Corresponding author:
Nia Nafisatul Fadilah
nafisania44@gmail.com
Ners Muda, Vol 6 No 1, Mei 2025
e-ISSN: 2723-8067
DOI: https://doi.org/10.26714/nm.v6i1.13470

seperti kanker payudara, serviks, paru-paru, hati, nasofaring, usus besar, limfoma non-Hodgkin dan rektum. Dalam kurun waktu lima tahun terakhir jumlah pasien leukemia atau kanker darah mencapai angka sebanyak 35.870, melibatkan semua kelompok umur dan kedua jenis kelamin (WHO, 2019).

Di Indonesia, terdapat sekitar 11.000 kasus kanker pada anak setiap tahunnya. Leukemia menjadi tipe kanker yang paling sering ditemukan pada anak-anak dengan insidensi sebesar 2,8 per 100.000 populasi (Kementerian Kesehatan RI, 2015). Diperkirakan pada anak lebih dari 80% kasus dengan jenis kanker LLA. Provinsi Jawa Tengah menunjukkan prevalensi leukemia sebesar 2.1%, berada dibawah provinsi Yogyakarta dalam hal jumlah kejadian tertinggi (Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas), 2018). Menurut data rekam medis RSUP Dr.Kariadi Semarang, sebanyak 80% pasien yang dirawat menderita penyakit kanker (Nuraini & Mariyam, 2020).

Anak yang didiagnosa kanker seringkali menunjukkan reaksi psikologis yang sama dengan orang dewasa, termasuk kegelisahan, stres emosional, dan ketidakpastian tentang masa depan mereka. Kecemasan ini menimbulkan respon alami terhadap pengobatan yang sedang mereka jalani (Hermawati, 2022). Selain itu, kecemasan dapat dipicu oleh efek samping dari pengobatan dan prosedur medis seperti anemia, stomatitis, malaise, mual dan muntah, lemas dan lesu, perubahan warna kulit dan rasa sakit fisik. Ada juga kekhawatiran terhadap kerontokan rambut dan perubahan bentuk tubuh serta takut akan kemungkinan terjadinya kematian. Kecemasan ini dapat mempengaruhi cara anak merespon terhadap perawatan medis (Wijayanti & Astuti, 2023).

Bermain sebagai bentuk terapi merupakan cara efektif untuk mengatasi kecemasan khususnya anak usia prasekolah. Bermain merupakan salah satu cara untuk mengekspresikan diri (Saputro, H., Fazrin, I., & Yalestyarini, 2017). Bermain dapat mengalihkan perhatian dari rasa sakit serta memberikan relaksasi bagi anak sehingga dapat meredakan stres dan ketegangan (Rosiana et al., 2022). Manfaat kegiatan bermain bagi anak diantaranya perkembangan dan pertumbuhan anak menjadi optimal; kreativitas anak meningkat; kemampuan adaptasi terhadap stres meningkat (Syahirah, D., & Permatasari, 2023). Anak akan merasa senang saat bermain sehingga dapat meningkatkan persepsi positif tentang dirinya sendiri selama menjalani hospitalisasi dengan adanya intervensi terapi bermain ini tingkat kecemasan pada anak cenderung menurun (Sitorus, 2020).

Terapi bermain merupakan intervensi yang dilakukan secara mandiri oleh perawat dengan tujuan mengatasi masalah kecemasan pada anak, terapi bermain menjadi solusi yang efektif terhadap anak yang menjalani perawatan di rumah sakit . Salah satu jenis terapi bermain yang dapat diaplikasikan adalah terapi bermain origami (Parwata & Rantesigi, 2020). Origami merupakan aktivitas yang melibatkan lipatan kertas untuk menciptakan bentuk atau gambar tertentu, yang memerlukan koordinasi antara tangan dan pikiran (Nengsih, 2020).

Penggunaan kertas origami lebih menarik dibandingkan dengan kertas konvensional. Kertas origami, memiliki berbagai warna dan mudah untuk dilipat, seringkali menjadi pilihan untuk menciptakan berbagai macam karya seni, seperti replika hewan, tumbuhan, objek, dan sebagainya. Seni melipat kertas ini sangat cocok untuk anak-anak karena dapat membantu mereka melatih koordinasi tangan mereka. Proses ini juga mendorong rasa ketelitian dan inovasi dalam proses berkreasi (Wardhani et al., 2020). Proses melipat origami adalah

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

suatu proses yang relatif sederhana yang mengubah lembaran kertas persegi atau segitiga menjadi bentuk atau model spesifik melalui rangkaian lipatan bertahap. Agar lebih mudah membuat aneka bentuk atau model lipatan tertentu, penting untuk memahami dasar-dasar teknik melipat dan langkah-langkah melipat setiap bentuk yang ingin dibuat serta menjaga keakuratan lipatan (Zulaiha, 2019).

Terapi bermain origami memiliki pengaruh pada tingkat kecemasan responden. Dari 100 responden sebelum terapi: tidak ada yang tanpa kecemasan (0%), 13% mengalami kecemasan ringan, 33% kecemasan sedang, dan 54% mengalami kecemasan berat. Setelah menjalani terapi bermain origami: 26% responden tidak merasa cemas, 49% mengalami kecemasan ringan, 21% merasakan kecemasan sedang, dan hanya 4% yang masih merasakan kecemasan berat (Hilmansyah & Rofiqoh, 2022).

Terapi bermain tidak boleh diabaikan selama memberikan pelayanan kesehatan salah satunya dengan terapi bermain origami. Tujuan studi kasus ini adalah menerapkan terapi bermain origami dalam upaya menurunkan kecemasan pasien anak ALL. Intervensi terapi bermain dipilih karena terapi ini telah terbukti efektif mengatasi kecemasan dan mudah diaplikasikan pada pasien. Studi ini bertujuan untuk menerapkan terapi bermain untuk menurunkan kecemasan pada anak.

## METODE

Penelitian studi kasus ini dilakukan metode deskriptif dengan menggunakan pendekatan proses asuhan keperawatan yang meliputi tahap pengkajian, identifikasi masalah keperawatan, perencanaan intervensi keperawatan, melakukan implementasi dan evaluasi keperawatan di akhir (Yanto, 2023; Yanto et al., 2022). Subyek dari penelitian kasus ini adalah dua pasien yang memenuhi kriteria inklusi berikut: pasien dengan diagnosa LLA, berusia antara 3 hingga 6 tahun, memiliki tingkat kecemasan sedang hingga ringan (berdasarkan alat ukur kecemasan), serta bersikap kooperatif dan bersedia untuk menjalani terapi bermain origami. Penelitian studi kasus ini dilaksanakan pada bulan Mei 2023 di Ruang Anak Lantai 1 RSUP Dr. Kariadi Semarang.

Intervensi yang digunakan adalah terapi bermain origami dilakukan selama 10-15 menit. Sebelum dilakukan prosedur tindakan, diukur terlebih dahulu skor kecemasan yang ada pada subyek studi dan mengategorikan tingkat kecemasan. Kemudian subyek diberikan tindakan terapi bermain origami selama 15 menit. Selanjutnya, diukur kembali tingkat kecemasan. Instrumen yang digunakan adalah kertas lipat, standar prosedur operasional terapi bermain bermain origami, dan lembar observasi CEMS.

Prosedur pelaksanaan terapi bermain origami yaitu perawat menyiapkan kertas lipat bentuk ukuran persegi dan jelaskan petunjuk cara bermain origami. Motivasi keluarga untuk tetap menemani pasien selama kegiatan terapi bermain. Kemudian berikan kesempatan kepada anak untuk menanyakan bentuk yang ingin dibuat dengan kertas lipat yaitu pola bentuk perahu. Perhatikan tiap pola lipatan dan rapihkan hingga terlihat sebuah origami dengan bentuk perahu. Berikan pujian atas keberhasilan anak dalam pelaksanaan terapi bermain origami.

Prinsip etik penelitian diterapkan kepada kedua subyek. Kedua subyek diberikan penjelasan mengenai tujuan, kegunaan, prosedur intervensi, hak serta konsekuensinya. Subyek diberikan kewenangan untuk memutuskan secara sukarela apakah akan berpartisipasi atau tidak dalam studi kasus ini. Sebelum

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

perlakukan pasien diminta persetujuan sebagai pasien kelolaan dengan cara menandatangani *informed concent*. Studi kasus ini menerapkan prinsip *anonimity*. Kerahasiaan nama dan identitas kedua subyek tidak ditampilkan dalam laporan maupun naskah publikasi. Prosedur pemberian intervensi terapi bermain dilakukan dengan memberikan kemanfaatan untuk mengatasi masalah kecemasan pasien dan tidak menyakiti pasien. Hal ini menunjukan studi kasus menerapkan prinsip etik *non maleficience* dan *beneficience*. Data hasil pengukuran dalam studi kasus dianalisis untuk mengetahui penurunan kecemasan setelah diberikan terapi bermain origami. Data hasil studi disajikan dalam bentuk grafik kecemasan selama 3 hari.

## HASIL

Pada tanggal 3 Juli 2023, penulis melakukan pengkajian terhadap dua subyek di Ruang Anak Lantai 1 RSUP Dr. Kariadi Semarang. Subyek pertama adalah seorang anak perempuan berusia 5 tahun yang didiagnosa menderita LLA pada bulan April 2023. Selama pengkajian, subyek tampak sangat asyik bermain dengan smartphonenya dan menunjukkan tanda-tanda kecemasan yaitu gelisah, menangis saat prosedur medis dilakukan dan rewel. Berdasarkan penilaian skor kecemasan, pada hari pertama pengkajian, subyek memiliki skor CEMS sebesar 16 yang masuk dalam kategori kecemasan sedang.

Subyek studi kedua, berjenis kelamin perempuan dengan usia 4 tahun yang didiagnosa LLA bulan Februari 2023. Saat dikaji, memperlihatkan ekspresi wajah tegang, takut, dan selalu menghindar saat penulis berada didekatnya. Diukur skor kecemasan subyek, pada hari pertama adalah skor CEMS 19 kategori kecemasan sedang.

Diagnosis keperawatan yang ditentukan untuk kedua subyek tersebut adalah ansietas atau kecemasan yang berhubungan dengan krisis situasional (D.0080). Tahapan intervensi keperawatan meliputi penjelasan terhadap semua prosedur yang akan dilakukan selama perawatan, identifikasi tingkat kecemasan menggunakan lembar CEMS, pemberian terapi non-farmakologis berupa terapi bermain origami, dan mendukung keluarga untuk tetap menemani pasien. Intervensi keperawatan dalam bentuk terapi bermain origami diberikan dengan durasi sekitar 15 menit.

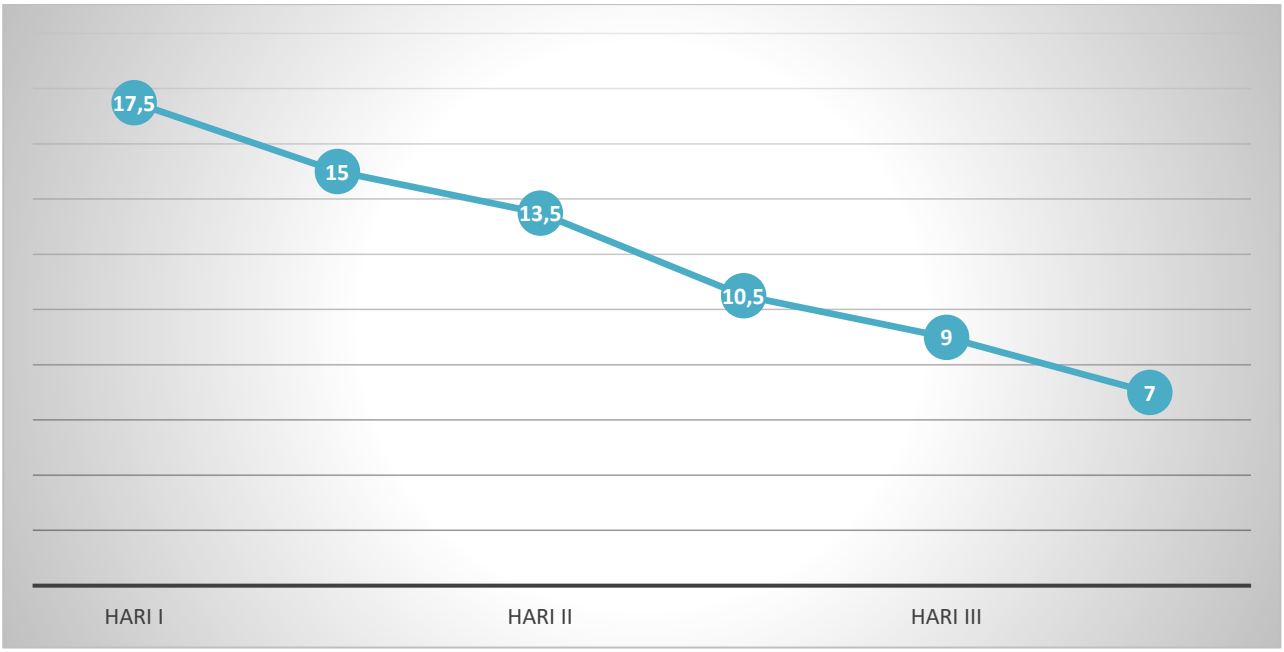
Implementasi untuk kedua subyek studi adalah memberikan terapi non farmakologi terapi bermain origami. Evaluasi pada tindakan keperawatan ini adalah pasien merasa lebih nyaman, tidak rewel, dan tingkat kecemasan menurun.

Berikut adalah hasil evaluasi asuhan keperawatan menunjukkan rata-rata skor kecemasan kedua subyek mengalami penurunan setelah pemberian terapi bermain origami selama 3 hari. Penurunan kecemasan pada kedua subyek studi dapat dilihat pada tabel 1. Setelah pemberian terapi bermain origami, kedua subyek studi skor kecemasan menurun, hari ke 1, 2, dan 3. Rerata perubahan skor kecemasan pada kedua subyek studi selama 3 hari digambarkan dalam gambar 1. Setelah pemberian terapi bermain origami skor kecemasan kedua subyek menurun berturut-turut selama 3 hari.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Tabel 1
Skor kecemasan CEMS subyek studi anak LLA sebelum dan setelah terapi bermain origami

| Skor cemas | Hari 1 | | Hari 2 | | Hari 3 | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | pre | post | pre | post | pre | post |
| Subjek 1 | 16 | 14 | 12 | 9 | 9 | 7 |
| Subjek 2 | 19 | 16 | 15 | 12 | 9 | 7 |




Gambar 1
Rerata skor kecemasan CEMS subyek studi sebelum dan setelah terapi bermain origami

## PEMBAHASAN

Subyek dalam penelitian studi kasus ini adalah dua pasien prasekolah berusia 5 dan 4 tahun. Kedua anak tersebut mengalami kecemasan selama masa perawatan di rumah sakit, dengan skor CEMS pada hari pertama menunjukkan kategori kecemasan sedang. (Al-Ihsan, et al., 2018) mencatat bahwa beberapa dampak dari hospitalisasi termasuk kecemasan, yang bisa disebabkan oleh rasa terpisah, kehilangan, dan ketakutan akan cedera fisik. Hal ini dapat memicu reaksi dari anak seperti menangis, enggan berpisah dari ibunya, berteriak atau menolak prosedur yang diberikan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan yaitu terapi bermain origami, subyek tampak antusias menyelesaikan setiap lipatan kecil yang membentuk berbagai hewan atau tumbuhan sesuai dengan imajinasi mereka. Namun, ada juga subyek yang tetap menolak untuk diajak bermain. Dengan bermain, subjek penelitian dapat mengalihkan rasa cemas mereka melalui aktivitas origami. Menurut (Eva Yulianti, 2020), terapi bermain origami efektif dalam menurunkan kecemasan anak saat dirawat di rumah sakit karena aktivitas ini bisa mengurangi stres dan membebaskan anak dari tekanan. Hal ini disebabkan oleh kebebasan yang diberikan kepada anak-anak untuk mengekspresikan rasa takut, khawatir, dan cemas mereka melalui seni melipat kertas ini yang bisa membentuk bermacam-macam bentuk seperti hewan, bunga atau kendaraan (Al-Ihsan, et al., 2018). Selama perawatan di rumah sakit, permainan baik dalam bentuk terapeutik atau sebagai bagian dari terapi bermain telah dibuktikan memiliki nilai terapeutik

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

tinggi dan dapat memberikan kontribusi positif bagi kesejahteraan fisik dan emosional serta pemulihan anak (Nuliana, 2022).

Sumber utama kecemasan yang dialami oleh anak selama hospitalisasi adalah ketakutan atau kecemasan tentang adanya bagian tubuh mereka yang terluka atau cedera akibat prosedur rumah sakit. Ini bisa mendorong reaksi negatif dari anak terhadap perawat atau dokter, menolak prosedur, dan berperilaku tidak kooperatif (Parwata & Rantesigi, 2020). Hal ini dapat menghambat proses pemulihan anak dan memperpanjang durasi perawatan, yang berpotensi mengganggu perkembangan dan pertumbuhan mereka.

Berdasarkan evaluasi kedua subyek, diagnosis keperawatan yang ditemukan adalah ansietas/kecemasan. Pelaksanaan intervensi berupa terapi bermain origami dengan tujuan untuk menurunkan masalah keperawatan ini, yaitu kecemasan. Terapi bermain origami pada anak prasekolah yang dirawat di rumah sakit dapat memberikan rasa senang dan nyaman (Fathoni et al., 2015). Permainan di rumah sakit menjadi sarana bagi anak untuk mengekspresikan diri; dengan bermain origami, anak dapat belajar mengenali warna dan mengalihkan perhatian mereka saat merasa rewel atau cemas, sehingga menjadi lebih kooperatif dalam menerima tindakan medis (Nengsih, 2020).

Temuan penelitian ini selaras dengan studi lain yang menunjukkan bahwa anak-anak yang dirawat di rumah sakit biasanya merasa cemas (Parwata & Rantesigi, 2020). Studi lain menemukan bahwa sebelum menerima terapi bermain origami, 39 responden (55,7%) memiliki tingkat kecemasan tinggi, 25 responden (35,7%) sedang dan 6 responden (8,6%) ringan. Setelah terapi diterapkan, ada penurunan tingkat kecemasan dengan 10 responden (14,3%) kategori sedang, 44 responden (62,9%) ringan dan 16 responden (22.9%) tidak merasa cemas (Da silva et al., 2020). Dalam studi kasus tentang tingkat kecemasan hospitalisasi pada anak prasekolah (3-6 tahun), ditemukan perubahan dalam tingkat kecemasan sebelum dan setelah penerapan terapi bermain origami (Nengsih, 2020).

Analisis hasil juga mengindikasikan penurunan respons kecemasan setelah penerapan terapi bermain origami. Ini membuktikan adanya dampak positif dari terapi tersebut dalam mengurangi rasa cemas pada anak-anak. Permainan therapeutik seperti ini didasarkan pada pemahaman bahwa aktivitas bermain adalah komponen penting dari perkembangan sehat anak dan memungkinkannya untuk menyampaikan perasaannya serta pikirannya serta membantu mereka menurunkan stres dan relaksasi. Oleh karena itu , aktivitas main harus menjadi bagian integral dari layanan kesehatan anak di rumah sakit (Jannah & Dewi, 2023).

Terapi bermain merupakan penggabungan kemampuan berfikir kritis dan kreativitas perawat. Kompetensi perawat dalam melaksanakan tindakan keperawatan harus dikelola dan dikembangkan agar meningkatkan kualitas pelayanan keperawatan di rumah sakit (Yanto & Kustriyani, 2023, 2024).

## SIMPULAN

Intervensi keperawatan yang melibatkan terapi bermain origami efektif dalam menurunkan kecemasan pada pasien LLA.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua subyek maupun keluarga yang telah menyediakan waktu dan tempat sehingga pelaksanaan studi kasus ini dapat berjalan dengan baik. Penulis berharap studi kasus

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

ini dapat memberikan kontribusi untuk pengembangan ilmu keperawatan.

## REFERENSI

Al-Ihsan, M., Santi, E., & Setyowati, A. (2018). Terapi Bermain Origami terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) yang Menjalani Hospitalisasi. *Dunia Keperawatan*, *6*(1), 63. https://doi.org/10.20527/dk.v6i1.5086

Da silva, G. F., Yulianti, N. R., & Ina, A. A. (2020). Terapi Bermain Origami Untuk Menurunkan Kecemasan Anak Usia Prasekolah Selama Hospitalisasi. *Jurnal Kesehatan*, *9*(1), 13. https://doi.org/10.46815/jkanwvol8.v9i1.89

Eva Yulianti, N. A. (2020). Faktor-Faktor Prognostik Kesintasan 5 Tahun Leukemia Limfoblastik Akut Pada Anak Usia 1 - 18 Tahun. *Promotif : Jurnal Kesehatan Masyarakat*, *10*(2), 86–96.

Fathoni, A., Irdawati, & Oktiva, Y. D. (2015). Pengaruh Terapi Bermain Origami terhada[ Tingkat Kecemasan Anak Selama Rawat Inap di Ruang Sakura RS Indriati Solo Baru: A Case Study. *Prog Addit Manuf*, *1*(10), 9–20.

Hermawati, L. L. P. (2022). Gambaran Tingkat Kecemasan Orangtua Saat Mendampingi Anak Kemoterapi Leukemia Di Rsud Dr. Moewardi Surakarta. *Doctoral Dissertation, Universitas Kusuma Husada Surakarta*.

Hilmansyah, M. A., & Rofiqoh, S. (2022). Literature Review : Terapi Bermain Origami Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah yang Mengalami Hospitalisasi. *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan*, *1*, 2326–2331. https://doi.org/10.48144/prosiding.v1i.1067

Jannah, M., & Dewi, T. K. (2023). Penerapan Terapi Mewarnai dan Origami Pada Anak di Bangsal Anak Rumah Sakit Jendral Ahmad. *Penerapan Terapi Mewarnai Dan Origami Pada Anak Metro Application Of Coloring And Origamy Therapy In Preschool Children Who Experience Anxiety Have Been Hospitalized In The Children ' S Room Of General Hospital Jenderal Ahmad Survey Kesehatan Nasional*, *3*(September), 424–431.

Kementerian Kesehatan RI. (2015). Situasi Penyakit Kanker. *Bul Jendela Data Dan Info Kesehatan*, 9–10.

Nengsih, N. A. (2020). Origami Sebagai Tindakan Adjuvant Atraumatic Care Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Yang Menjalani Hospitalisasi Di Rsud 45 Kuningan. *Journal of Nursing Practice and Education*, *1*(1), 11–20. https://doi.org/10.34305/jnpe.v1i1.194

Nuliana, W. (2022). Pengaruh Terapi Bermain Terhadap Penurunan Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah Selama Hospitalisasi: Literatur Review. *Jurnal Keperawatan Indonesia Timur (East Indonesian Nursing Journal*, 18.

Nuraini, D., & Mariyam, M. (2020). Dampak Fisiologis Post Kemoterapi Pada Anak Limfositik Leukemia Akut (LLA). *Ners Muda*, *1*(2), 120. https://doi.org/10.26714/nm.v1i2.5795

Parwata, N. M. R. N., & Rantesigi, N. (2020). Penerapan Terapi Bermain Mewarnai dan Origami terhadap Kecemasan pada Asuhan Keperawatan Anak dengan Hospitalisasi. *Madago Nursing Journal*, *1*(1), 24–28. https://doi.org/10.33860/mnj.v1i1.292

Rahmat, R., Tjong, D. H., Almurdi, A., & Wulandari, M. (2022). Nilai Leukosit, Eritrosit dan Trombosit pada Penderita Leukemia Limfoblastik Akut Pasien Anak. *JURNAL KESEHATAN PERINTIS (Perintis's Health Journal)*, *9*(2), 76–81. https://doi.org/10.33653/jkp.v9i2.863

Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas). (2018). *Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Kementerian RI*.

Rosiana, N. E., Oktiawati, A., & Sofiyah, S. (2022). Penerapan Bermain Terapeutik Clay Untuk Menurunkan Kecemasan Saat Hospitalisasi Pada Anak Usia Prasekolah. *Bhamada: Jurnal Ilmu Dan Teknologi Kesehatan (E-Journal)*, *13*(2), 41–50. https://doi.org/10.36308/jik.v13i2.394

Saputro, H., Fazrin, I., & Yalestyarini, E. A. (2017). *Anak Sakit Wajib Bermain di Rumah Sakit: Penerapan Terapi Bermain Anak Sakit. Proses, Manfaat dan Pelaksanaannya*. Forum Ilmu Kesehatan (FORIKES).

Sitorus, K. (2020). Pengaruh Terapi Bermain Origami Terhadap Kecemasan Anak Prasekolah Selama Hospitalisasi Tahun 2020. *Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth*.

Syahirah, D., & Permatasari, I. (2023). Terapi Bermain Origami untuk Mengatasi Kecemasan Akibat Hospitalisasi pada Anak Prasekolah. *CV. Mitra Cendekia Media*.

Wardhani, P. I., Urrochman, A. A., Alimah, A. N., Fatmawati, I., Rifngatin, I., Dewi, N. B. S., Wibisono, R. H., Andriani, R., & Pratiwi, S. (2020). Penerapan Permainan Origami untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa di MIM Pepe, Klaten. *Buletin KKN Pendidikan*, *1*(2), 83–90. https://doi.org/10.23917/bkkndik.v1i2.10773

WHO. (2019). *Indonesia Source GLOBOCAN 2018. Int Agency Res Cancer*. 1–2.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Wijayanti, K., & Astuti, I. T. (2023). Aspek Psikososial pada Anak dengan Kanker. *Jurnal Keperawatan*, *15*, 1235–1242.

Yanto, A. (2023). Analisis Data Penelitian Keperawatan Untuk Tingkat Dasar dan Lanjut. In A. Yanto (Ed.), *Unimus Press* (1st ed., Vol. 1). Unimus Press. https://unimuspress.unimus.ac.id/index.php/unimus/catalog/book/80

Yanto, A., & Kustriyani, M. (2023). Systematic Review on Clinical Authority of Nurses Worldwide. *South East Asia Nursing Research*, *5*(1), 33–38. https://doi.org/10.26714/SEANR.5.1.2023.33-38

Yanto, A., & Kustriyani, M. (2024). Systematic Review on Hospital Efforts to Maintain and Enhance Nurse Competence Worldwide. *South East Asia Nursing Research*, *6*(4), 217–222. https://doi.org/10.26714/SEANR.6.4.2024.217-223

Yanto, A., Mariyam, M., & Alfiyanti, D. (2022). Buku Panduan Penulisan Karya Ilmiah Akhir Ners (Singlecase and Multicase Design) Edisi 2. In A. Yanto (Ed.), *Unimus Press* (2nd ed., Vol. 1). Unimus Press.

Zulaiha. (2019). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Melipat pada Kelompok B2 TK Budi Dharma. *Jurnal Penelitian Tindakan Dan Pendidikan*, *5*(3), 87–92.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.