

# **Penerapan Terapi Bermain Slime Untuk Menurunkan Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah Yang Mengalami Ansietas Terhadap Tindakan Injeksi Di RSM Ahmad Dahlan Kota Kediri (Studi Kasus)**

**Septina Kurnia Rahayu<sup>1</sup>, Siti Aizah<sup>2</sup>, Susi Erna Wati<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> D3 Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jl. Ahmad Dahlan No.76, Mojoroto, Kec. Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur 64112, Indonesia

**\*Email korespondensi:** [ayusepti971@gmail.com](mailto:ayusepti971@gmail.com)

**Diterima:**

23 Juli 2025

**Dipresentasikan:**

26 Juli 2025

**Terbit:**

18 September 2025

## **ABSTRAK**

Anak usia prasekolah rentan mengalami kecemasan, terutama saat menghadapi tindakan invasif seperti injeksi di rumah sakit. Kecemasan yang tidak ditangani dapat berdampak pada efektivitas tindakan medis. Salah satu intervensi non-farmakologis yang dapat diterapkan untuk menurunkan kecemasan adalah terapi bermain slime. Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh terapi bermain slime terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah yang mengalami ansietas terhadap tindakan injeksi di RSM Ahmad Dahlan Kota Kediri. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian adalah dua anak usia 3–6 tahun yang mengalami kecemasan terhadap injeksi, sesuai kriteria inklusi. Penelitian dilaksanakan selama tiga hari di ruang Muzdhalifah RSM Ahmad Dahlan Kota Kediri, menggunakan instrumen Preschool Anxiety Scale. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan terapi bermain slime, kedua anak berada dalam kategori kecemasan berat. Setelah diberikan terapi selama tiga hari, tingkat kecemasan menurun menjadi kategori ringan. Penurunan ini terjadi karena slime sebagai media terapi mampu mengalihkan perhatian anak, memberikan stimulasi sensorik yang menenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan sensorimotor anak prasekolah. Diharapkan terapi bermain slime dapat digunakan sebagai intervensi non-farmakologis alternatif oleh tenaga kesehatan dalam mengurangi kecemasan anak selama prosedur invasif, serta menjadi pendekatan yang ramah anak dalam pelayanan keperawatan.

**Kata kunci :** Terapi Bermain Slime, Kecemasan, Injeksi.

## **PENDAHULUAN**

Anak usia prasekolah, yaitu antara 3 hingga 6 tahun, berada pada tahap awal masa kanak-kanak yang ditandai dengan peningkatan aktivitas fisik. Namun pada usia ini sistem imun dan daya tahan tubuh anak belum berkembang secara optimal sehingga mereka mudah lelah dan rentan terhadap penyakit. Kondisi tersebut

kerap kali membuat anak memerlukan pengobatan serta perawatan di rumah sakit, termasuk menerima asuhan keperawatan secara menyeluruh dan berkelanjutan guna mendukung proses penyembuhan serta memastikan kebutuhan fisik dan emosional anak terpenuhi selama masa perawatan di rumah sakit (Aliyah & Rusmariana, 2021).

Asuhan keperawatan biasanya memerlukan tindakan invasif seperti injeksi atau pemasangan infus yang merupakan stressor kuat yang mengakibatkan anak mengalami kecemasan (Fatmawati et al., 2019). Perawat biasanya menjelaskan kepada orang tua pasien tentang prosedur tindakan yang akan dilakukan dan mengkomunikasikan secara terapeutik kepada anak sebelum melakukan tindakan tersebut, kondisi ini juga membuat anak menjadi panik dan biasanya melakukan perlawanan atau menolak untuk dilakukan prosedur pemasangan infus atau injeksi obat dan biasanya akan memaksa petugas kesehatan untuk sedikit melakukan paksaan kepada anak yang mengakibatkan timbulnya trauma pada anak, reaksi anak terhadap tindakan invasif ini ditunjukkan dengan agresi fisik dan verbal (Fatmawati et al., 2019). Adapun tanda-tanda kecemasan lainnya ditandai dengan anak tampak gelisah dan merengek (Rosiana et al., 2022).

Kecemasan adalah emosi negatif atau keadaan tidak nyaman berupa kekhawatiran yang tidak jelas yang disebabkan oleh perasaan tidak pasti dan tidak berdaya (Jannah, 2020). Pengalaman nyeri pada saat anak dilakukan injeksi, dikhawatirkan akan menimbulkan dampak jangka panjang yaitu perasaan trauma anak tentang pengalaman nyeri (Susanti et al., 2020).

World Health Organization (WHO) menyatakan bahwa pada tahun 2020 terdapat 7% pasien prasekolah di Jerman sekitar 5% - 10% dari anak usia prasekolah yang dirawat, serta 4%-10% Kanada dan Selandia Baru (WHO, 2020). Anak usia prasekolah mencapai 80% dari jumlah keseluruhan dan rata-rata menjalani perawatan selama enam hari (Kemenkes RI, 2020). Prevalensi anak yang mengalami kecemasan saat pemberian injeksi atau injeksi intravena mencapai 75%. Dari survei ekonomi Nasional sebesar 30,82% penduduk Indonesia yang diperkirakan dari 35 per 100 anak mengalami kecemasan saat melakukan perawatan di rumah sakit. Untuk melihat respon terjadinya anak usia prasekolah didapatkan bahwa 77% anak mengatakan nyeri serta takut saat dilakukan injeksi (Henretig, 2021). Sedangkan menurut Dinkes Jawa Timur angka kejadian anak sakit sebesar 31,5% pada tahun 2019, di prevalensi kecemasan anak mencapai 75%.

Menurut data yang didapatkan dari RSM Ahmad Dahlan Kota Kediri di ruang perawatan anak muzdhalifah, jumlah anak yang MRS usia Prasekolah mengalami peningkatan selama 3 tahun terakhir, yakni tahun 2023 berjumlah 418 anak, tahun 2024 berjumlah 448 anak dan pada tahun 2025 berjumlah 459 anak. Dari jumlah anak yang dirawat umumnya 100% menjalani terapi injeksi dan 75% mendapatkan terapi oral dan injeksi. Berdasarkan pengamatan penulis anak yang di rawat di

ruang muzdhalifah menunjukkan, anak yang dilakukan injeksi sering menangis, menolak, mengatakan ingin pulang, meronta, rewel dan selalu ingin ditemani saat menjalani prosedur tersebut.

Kecemasan jika tidak diatasi akan menyebabkan munculnya penurunan efektifitas dari terapi yang akan diberikan (Syakura et al., 2022). Untuk mengatasi kecemasan pada anak prasekolah 3-6 tahun salah satunya adalah dengan bermain terapeutik yaitu merupakan aktivitas bermain yang bertujuan mengurangi rasa takut dan khawatir akibat kecemasan (Rosiana et al., 2022). Bermain merupakan aktivitas esensial untuk perkembangan dan kesejahteraan mereka. Kegiatan ini dilakukan secara sukarela, memberikan kebebasan bereksplorasi, melatih keterampilan, dan mengekspresikan kreativitas. Kemampuan untuk bermain dan menikmati prosesnya sangat penting, terutama dalam konteks situasi yang menegangkan seperti perawatan di rumah sakit.

Tindakan injeksi, yang seringkali menimbulkan kecemasan pada anak usia prasekolah, dapat diatasi sebagian dengan terapi bermain yang tepat. Slime, sebagai salah satu media bermain, menawarkan potensi yang menarik dalam konteks ini. Tekstur slime yang unik dan mudah dibentuk dapat memberikan sensasi sensorik yang menenangkan, membantu anak untuk mengatur emosi dan mengurangi rasa takut (Risca et al., 2022). Aktivitas ini dapat mengalihkan perhatian anak dari rasa takut dan ketidaknyamanan yang ditimbulkan oleh prosedur medis, membantu mereka untuk rileks dan mengurangi kecemasan. Aktivitas bermain slime yang melibatkan motorik halus dapat mengalihkan perhatian anak dari rasa nyeri dan ketakutan yang ditimbulkan oleh injeksi menciptakan distraksi yang positif (Risca et al., 2022).

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan studi kasus dengan judul “Penerapan terapi bermain slime untuk menurunkan tingkat Kecemasan anak usia prasekolah yang mengalami Ansietas terhadap tindakan injeksi di Rumah Sakit Ahmad Dahlan Kota Kediri”.

## **METODE**

### **1.Desain Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan menggunakan metode pendekatan studi kasus. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kecemasan pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) yang mengalami ansietas terhadap tindakan injeksi sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain slime.

### **2.Subjek Penelitian**

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 2 responden dengan usia anak usi prasekolah (3-6 tahun) yang mengalami kecemasan terhadap tindakan

injeksi dengan terapi bermain slime, sebagai terapi di RS Muhammadiyah Ahmad Dahlan Kota Kediri.

### **3.Lokasi dan Waktu Penelitian**

Lokasi dari penelitian ini di RS Muhammadiyah Kota Kediri. Penelitian mengenai penerapan terapi bermain slime untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah 3-6 tahun yang mengalami ansietas terhadap tindakan injeksi di RS Muhammadiyah Kota Kediri yang dilaksanakan pada tanggal - pelaksanaan dilakukan dengan waktu 3 kali kunjungan selama 3 hari.

### **4.Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data merupakan langkah paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Peneliti menggunakan teknik metode pengumpulan data dengan cara peneliti melakukan observasi pada 2 responden anak usia prasekolah (3-6 tahun) dengan masalah keperawatan ansietas terhadap tindakan injeksi. Observasi dilakukan selama 3 hari. Aspek- aspek yang diperhatikan yaitu penurunan kecemasan sebelum dan sesudah dilakukannya terapi bermain slime.

### **5.Analisis Data**

Analisis data menggunakan analisis deskriptif, tujuannya yaitu untuk menjelaskan dan mendeskripsikan tiap-tiap variabel yang diteliti. Analisis deskriptif dalam penelitian ini adalah mengatasi kecemasan pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) yang mengalami masalah ansietas terhadap tindakan injeksi sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain slime.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1.Gambaran Lokasi penelitian**

Penelitian dilakukan di Rumah Sakit Muhammadiyah Kota Kediri yang beralamat Jl. Gatot Subroto No.84, Mrican, Kec. Mojoroto, Kab Kediri, Jawa Timur, Rumah Sakit Muhammadiyah Ahmad Dahlan Kota Kediri merupakan amal usaha di bidang kesehatan milik Persyarikatan Muhammadiyah. Periode Perintisan Rumah Sakit Muhammadiyah Ahmad Dahlan Kota Kediri Tahun 1967 Seiring dengan berdirinya Panti Asuhan Muhammadiyah Kota Kediri, maka para perintis Panti Asuhan Muhammadiyah Kota Kediri mendirikan Balai Pengobatan Umum dan Rumah Bersalin Muhammadiyah Cabang Mojoroto Kotamadya Kediri dengan surat ijin operasional Dekes Propinsi Jawa Timur No.19/ 1968 pada tanggal 1 Oktober 1968 yang beroperasi hingga sekarang.

Studi kasus ini dilakukan selama 3 hari dari tanggal 11 sampai dengan tanggal 13 Juni 2025. Studi kasus ini dilakukan di Ruang Muzdhalifah yang merupakan ruangan khusus untuk pasien anak. Ruang Muzdhalifah merupakan ruangan untuk pasien kelas 3 dan isolasi, berjumlah 22 tempat tidur, masing-masing tempat tidur dipisahkan oleh tirai pemisah. Untuk ruang isolasi terdapat 1 kamar. Fasilitas tiap kamar adalah kamar mandi, kipas angin dan AC. Selain itu juga terdapat ruangan khusus perawat/nurse station, dapur, kamar mandi pegawai, ruang linen, ruangan khusus alat kesehatan, ruang kepala ruang dan ruang obat.

## 2. Gambaran Subyek Studi Kasus

### Subyek I (An.D)

An.D berusia 6 tahun, beragama islam, alamat Warujayeng Nganjuk. An.D masuk ke rumah sakit pada hari selasa tanggal 10 Juni 2025 pukul 01.00 dengan RM 115976 masuk dengan diagnosa GEA (Gastroenteritis Akut). Tanda-tanda vital nadi:100 x/menit, respirasi 20x/menit, suhu 38c. Keluhan utama saat dilakukan pengkajian pada pukul 07.30 ibu px mengatakan bahwa An.D demam, muntah dan disertai batuk. Selama di rumah sakit An.D menunjukkan tanda-tanda kecemasannya seperti gelisah, mudah marah, saat diajak bicara jarang menjawab dan hanya menunduk saja dan pada saat ada perawat yang akan melakukan tindakan injeksi pasien menangis.

### Subyek II (An.A)

An.A berusia 6 tahun, beragama islam alamat Ngampel Kediri. An.A masuk ke rumah sakit pada hari selasa tanggal 11 Juni 2025 pukul 04.00 dengan RM 224965 masuk dengan diagnosa Febris Convulsi. Tanda tanda vital nadi:90 x/menit, respirasi 22x/menit, suhu 38,5 c. Keluhan utama saat dilakukan pengkajian pada pukul 08.00 ibu px mengatakan bahwa An.A demam, pusing dan nafsu makan menurun. Selama di rumah sakit An.A menunjukkan tanda-tanda kecemasannya seperti gelisah, mudah marah, sulit tidur pada malam hari, saat diajak bicara jarang menjawab dan pada saat ada perawat yang akan melakukan tindakan injeksi px menangis dan menolak untuk dilakukannya.

## 3. Pemaparan Fokus Studi

### a. Tingkat Kecemasan Sebelum Dilakukan Terapi Bermain Slime

Tabel 1. Tingkat Kecemasan Sebelum Dilakukan Terapi Bermain Slime

Subyek	Hari	Skoring	Tingkat Kecemasan
An.D	1	60	Berat
	2	32	Sedang
	3	15	Ringan

An.A	1	62	Berat
	2	28	Sedang
	3	18	Ringan

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukan hasil bahwa dari kedua responden didapatkan sebelum terapi bermain slime pada An.D termasuk dalam kategori kecemasan berat, pada An.A juga termasuk dalam kecemasan berat.

#### b. Tingkat Kecemasan Sesudah Dilakukan Terapi Bermain Slime

Tabel 4.2 Tingkat Kecemasan Sebelum Dilakukan Terapi Bermain Slime

Subyek	Hari	Skoring	Tingkat Kecemasan
An.D	1	32	Sedang
	2	20	Ringan
	3	15	Ringan
An.A	1	40	Sedang
	2	25	Ringan
	3	18	Ringan

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa skor kecemasan menurun secara bertahap setelah dilakukan terapi bermain slime selama 3 hari berturut-turut. Baik An.D maupun An.A mengalami penurunan tingkat kecemasan dari kategori berat menjadi ringan.

#### c. Tingkat Kecemasan Sebelum dan Sesudah Dilakukan Terapi Bermain Slime

Tabel 4.3 Tingkat Kecemasan Sebelum Dan Sesudah Terapi Bermain Slime

Subyek	Hari	Sebelum	Sesudah
An.D	1	Berat	Sedang
	2	Sedang	Ringan
	3	Ringan	Ringan
An.A	1	Berat	Sedang
	2	Sedang	Ringan
	3	Ringan	Ringan

Berdasarkan Tabel 4.3 Penerapan terapi slime dilakukan selama 3 hari berturut-turut yang dilaksanakan di Ruang Muzdhalifah RSM Kota Kediri.

Berdasarkan hasil kuesioner Preeschool Anxiety Scale didapat oleh peneliti terhadap An.D dan An.A adanya penurunan penurunan tingkat kecemasan.

### **Pembahasan**

#### **a. Tingkat Kecemasan Sebelum Dilakukan Penerapan Terapi Bermain**

Dari tabel 4.1 diketahui bahwa An.D dan An.A sebelum diberikan terapi bermain berada pada kategori kecemasan berat. Berdasarkan hasil pengkajian, ibu pasien menyampaikan bahwa anak sangat takut terhadap jarum suntik, sering menangis, marah, menolak saat didekati oleh petugas medis yang membawa alat suntik, bahkan tidak mau berkomunikasi dan hanya menunjuk ke arah tertentu ketika diminta menunjukkan lokasi tubuh yang akan disuntik.

Fitri et al. (2023) menyatakan bahwa kecemasan pada anak saat menghadapi tindakan injeksi umumnya ditandai dengan perilaku menolak, menangis keras, merasa ketakutan, dan tidak kooperatif terhadap perawat. Kecemasan tersebut merupakan respon emosional yang wajar terjadi pada anak ketika menjalani tindakan invasif di rumah sakit. Hal ini sejalan dengan pendapat Oktiawati & Julianti (2019) yang menyebutkan bahwa pemberian injeksi intravena merupakan salah satu prosedur medis yang paling sering diberikan pada anak selama masa perawatan, dan dapat memicu kecemasan yang cukup tinggi.

Anak usia prasekolah yang belum pernah menjalani perawatan di rumah sakit cenderung merasa takut dan belum mampu mengelola emosinya secara optimal. Oleh karena itu, saat menghadapi prosedur medis, anak sering menunjukkan reaksi seperti penolakan, marah, atau menarik diri sebagai bentuk perlindungan diri. Kondisi ini mencerminkan bahwa tingkat kecemasan anak cukup tinggi dan membutuhkan pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangan psikologisnya. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Nursalam (2016), yang menyatakan bahwa anak usia prasekolah membutuhkan pendekatan suportif dan terapeutik yang sesuai dengan tahap perkembangannya untuk membantu menurunkan kecemasan saat menjalani tindakan medis. Hal ini menunjukkan bahwa dukungan emosional serta pendekatan terapeutik yang tepat sangat penting dalam membantu anak mengatasi kecemasan terhadap prosedur medis.

#### **b. Tingkat Kecemasan Sesudah Dilakukan Penerapan Terapi Bermain**

Berdasarkan tabel 4.2 tingkat kecemasan pada An.D setelah diberikan terapi bermain slime selama tiga hari di ruang Muzdhalifah RSM Ahmad Dahlan Kota Kediri mengalami penurunan dari kategori kecemasan berat menjadi ringan. Begitu pula pada An.A, terjadi penurunan tingkat kecemasan dari kategori berat menjadi ringan. Penurunan tingkat kecemasan terjadi secara bertahap pada kedua responden, yang menunjukkan adanya perubahan positif setelah diberikan intervensi terapi bermain slime secara konsisten selama tiga hari berturut-turut.

Penurunan kecemasan ini sesuai dengan teori dari Eliyanti & Fusfitasari (2021) yang menyatakan bahwa terapi bermain slime dapat menjadi media distraksi yang menyenangkan, membantu anak mengekspresikan emosi, serta menciptakan perasaan rileks. Selaras dengan hal tersebut, Oktiawati et al. (2020) menyebutkan bahwa slime termasuk jenis permainan keterampilan (skill play)



yang mampu merangsang kreativitas serta kemampuan motorik anak usia prasekolah melalui aktivitas eksplorasi berulang. Selain manfaat langsung dari aktivitas bermain, respons anak terhadap stresor medis juga dipengaruhi oleh faktor internal seperti pengalaman sebelumnya, persepsi terhadap rumah sakit, dan kondisi psikologis anak, serta faktor eksternal seperti lingkungan rumah sakit, kehadiran orang tua, dan pendekatan tenaga medis (Lukitasari, 2019).

Terapi bermain slime terbukti efektif dalam membantu anak usia prasekolah menurunkan kecemasan terhadap tindakan injeksi. Aktivitas ini menciptakan suasana yang menyenangkan dan aman bagi anak, sehingga mereka menjadi lebih rileks dan siap menjalani prosedur medis. Terapi ini juga dinilai cocok untuk diterapkan di rumah sakit karena mudah dilakukan, tidak memerlukan alat yang kompleks, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan emosional dan sensorik anak usia prasekolah. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Melanie, dkk., (2024) yang menunjukkan bahwa terapi bermain Busy Book efektif dalam menurunkan kecemasan pada anak selama prosedur pengambilan darah vena. Penurunan kecemasan dari kategori berat menjadi ringan terjadi setelah intervensi bermain dilakukan, yang menunjukkan bahwa media bermain yang bersifat interaktif dan sensorik dapat memberikan efek menenangkan secara psikologis pada anak saat menjalani tindakan medis. Ini memperkuat bukti bahwa terapi bermain, termasuk slime maupun Busy Book, merupakan pendekatan non-farmakologis yang relevan dan bermanfaat dalam konteks keperawatan anak.

### **c. Tingkat Kecemasan Sebelum dan Sesudah Dilakukan Terapi Bermain Slime**

Berdasarkan tabel 4.3, diketahui bahwa tingkat kecemasan kedua responden An.D dan An.A mengalami penurunan yang signifikan selama tiga hari penerapan terapi bermain slime. Tingkat kecemasan An.D menurun dari kategori berat menjadi kategori ringan, sedangkan An.A menurun dari kategori berat menjadi kategori ringan. Penurunan terjadi secara bertahap dari hari pertama hingga hari ketiga, dan pada akhir intervensi, keduanya berada pada kategori kecemasan ringan.

Menurut Risca et al. (2022), terapi bermain slime memberikan rangsangan sensorik yang menenangkan dan dapat membantu anak mengekspresikan emosi serta mengalihkan perhatian dari rasa takut terhadap prosedur medis. Selain itu, Weningtyastuti (2020) menjelaskan bahwa kecemasan berat dapat menyebabkan gangguan konsentrasi dan penolakan tindakan medis, sehingga diperlukan intervensi yang mampu menciptakan rasa aman. Faktor-faktor lain seperti pengalaman sebelumnya, persepsi anak terhadap perawatan, serta dukungan lingkungan juga mempengaruhi tingkat kecemasan anak (Eliyanti & Fufitasari, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian, terlihat bahwa kecemasan kedua responden berada dalam kategori berat sebelum diberikan terapi bermain slime. Anak menunjukkan perilaku seperti menangis, menolak, dan tidak kooperatif saat berhadapan dengan tindakan injeksi. Namun setelah diberikan terapi bermain slime secara konsisten selama tiga hari, keduanya mengalami penurunan tingkat kecemasan yang sangat signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa slime mampu



mengalihkan fokus anak dari rasa takut, memberikan stimulasi sensorik yang menyenangkan, serta membantu mereka merasa lebih nyaman dan rileks di lingkungan rumah sakit.

Terapi bermain slime merupakan intervensi yang sederhana, menyenangkan, dan efektif untuk menurunkan kecemasan pada anak usia prasekolah yang menghadapi tindakan injeksi. Aktivitas ini cocok dengan karakteristik anak yang berada pada tahap perkembangan sensorimotor dan emosional. Tidak hanya memberikan efek relaksasi, terapi ini juga menciptakan pengalaman positif selama masa perawatan, sehingga anak menjadi lebih kooperatif terhadap tindakan medis. Proses dari kecemasan berat menuju kecemasan ringan menunjukkan bahwa terapi ini bekerja secara bertahap dan mendalam dengan melibatkan aspek emosi, perhatian, dan kenyamanan anak.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan studi kasus penelitian yang dilakukan di RS Muhammadiyah Ahmad Dahlan Kota Kediri mengenai perubahan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami ansietas terhadap tindakan injeksi sebelum dilakukan dan sesudah dilakukan terapi bermain slime menunjukkan perubahan tingkat kecemasan sebagai berikut :

1. Tingkat kecemasan sebelum dilakukan terapi bermain slime pada An.D dan An.A pada tingkat kecemasan berat.
2. Tingkat kecemasan setelah dilakukan terapi bermain slime pada An.D dan An.A pada tingkat kecemasan ringan.
3. Terjadi penurunan tingkat kecemasan pada An.D dan An.A dari cemas berat menjadi cemas ringan pada hari ketiga penelitian.

## DAFTAR RUJUKAN

- Badan Pusat Statistik. (2019). Statistik Indonesia. Jakarta : Badan Pusat Statistik.
- Fatmawati, L., Syaiful, Y., & Ratnawati, D. (2019). Pengaruh Audiovisual Menonton Film Kartun Terhadap Tingkat Kecemasan Saat Prosedur Injeksi Pada Anak Prasekolah. *Journal of Health Sciences*, 12(02), 15-29.
- World Health Organization. (2020). Adolescent Mental Health. American: World Health Organization.
- Melanie, V. A., Aizah, S., & Wati, S. E. (2024). Penerapan Terapi Bermain Busy Book Untuk Menurunkan Tingkat Kecemasan Akibat Pengambilan Darah Vena Pada Anak Usia Sekolah Yang Mengalami Ansietas Dengan Diagnosa Medis Dengue Haemorrhagic di Rsud Gambiran Kota Kediri (Studi Kasus) (Diploma thesis, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Risca, windari D., Darmawani, E., & Padilah. (2022). Kegiatan Bermain Usap Abur dalam Mengembangkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(02), 88-96.  
<https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.8362>