



Pengaruh Terapi *Storytelling* Menggunakan Boneka Tangan Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Selama Hospitalisasi Di Ruang Pandawa RSUD Diponegoro Dua Satu Klaten

Putri Sulistyowati^{1*}, Sutrisno², Widiyono³

¹Program Studi Keperawatan, Fakultas Sains, Teknologi Dan Kesehatan, Universitas Sahid Surakarta

²Program Studi Keperawatan, Fakultas Sains, Teknologi Dan Kesehatan, Universitas Sahid Surakarta

³Program Studi Keperawatan, Fakultas Sains, Teknologi Dan Kesehatan, Universitas Sahid Surakarta

*Penulis Korespondensi: putrisulistyowati22@gmail.com

Abstract. *Hospitalization is an experience that can trigger anxiety in children due to an unfamiliar environment, medical procedures, and separation from family. One non-pharmacological intervention that can be used to reduce anxiety is storytelling therapy using hand puppets. To determine the effect of storytelling therapy using hand puppets on children's anxiety levels during hospitalization in the Pandawa Ward at Diponegoro Dua Satu Klaten General Hospital. This study employed a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group approach. The sample consisted of 30 respondents, comprising 15 children in the intervention group and 15 children in the control group. Anxiety levels were measured before and after the intervention. Data analysis involved a paired t-test for pretest and posttest scores within both the intervention and control groups, and an independent t-test to compare the effects between the intervention and control groups' posttest scores. The results showed a significant decrease in anxiety levels in both the intervention and control groups ($p < 0.001$). The independent t-test results indicated a significant difference in anxiety levels between the two groups following the intervention ($p = 0.009$); thus, storytelling therapy using hand puppets proved more effective in reducing children's anxiety levels during hospitalization compared to other play therapies. Storytelling therapy using hand puppets influences the reduction of children's anxiety levels during hospitalization and is more effective than other play therapies. This intervention can be utilized as a form of atraumatic play therapy in pediatric nursing care.*

Keywords: *Storytelling; Hand Puppets; Anxiety; Hospitalization; Children.*

Abstrak. Hospitalisasi merupakan pengalaman yang dapat menimbulkan kecemasan pada anak akibat lingkungan yang asing, prosedur medis, serta perpisahan dengan keluarga. Salah satu intervensi nonfarmakologis yang dapat digunakan untuk mengurangi kecemasan adalah terapi *storytelling* menggunakan boneka tangan. Mengetahui pengaruh terapi *storytelling* menggunakan boneka tangan terhadap tingkat kecemasan anak selama hospitalisasi di Ruang Pandawa RSUD Diponegoro Dua Satu Klaten. Penelitian ini menggunakan desain *quasi eksperimen* dengan pendekatan *pretest-posttest with control group*. Sampel penelitian berjumlah 30 responden yang terdiri dari 15 anak kelompok intervensi dan 15 anak kelompok kontrol. Tingkat kecemasan diukur sebelum dan sesudah intervensi. Analisis data menggunakan *uji paired t-test* pada *pretest* dan *posttest* kelompok intervensi maupun kelompok kontrol. Dan untuk mengetahui perbedaan pengaruh terapi menggunakan *uji independent t-test* pada *posttest* kelompok intervensi dan kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan terdapat penurunan tingkat kecemasan yang bermakna pada kelompok intervensi maupun kelompok kontrol ($p < 0,001$). Hasil *uji independent t-test* menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok setelah intervensi ($p = 0,009$), sehingga terapi *storytelling* menggunakan boneka tangan terbukti lebih efektif dalam menurunkan tingkat kecemasan anak selama hospitalisasi dibandingkan terapi permainan lainnya. Terapi *storytelling* menggunakan boneka tangan berpengaruh terhadap penurunan tingkat kecemasan anak selama hospitalisasi dan lebih efektif dibandingkan terapi bermain lain. Intervensi ini dapat dijadikan sebagai salah satu terapi bermain atraumatik dalam pelayanan keperawatan anak.

Kata kunci: *storytelling; boneka tangan; kecemasan; hospitalisasi; anak.*

1. LATAR BELAKANG

Hospitalisasi merupakan proses yang mengharuskan anak untuk tinggal di rumah sakit menjalani terapi ataupun perawatan hingga pulih dan pemulangan kembali ke rumah. Hospitalisasi pada anak adalah pengalaman yang menimbulkan kecemasan, baik bagi anak itu sendiri maupun orang tua. Respons fisik yang muncul akibat kecemasan yang tidak teratasi meliputi perubahan pada sistem kardiovaskular, pernapasan yang cepat, penurunan nafsu makan, kegelisahan, dan sulit tidur. Selain itu, hospitalisasi juga mengganggu perkembangan anak dan mempengaruhi kemampuan membaca, bahasa, kemampuan intelektual, dan interaksi sosial (Hidayati, Sutisnu, & Nurhidayah, 2021).

Dampak dari hospitalisasi yang sering dialami anak-anak yaitu kecemasan. Kecemasan adalah perasaan yang sering di rasakan anak pada saat mengalami rawat inap. Kecemasan yang muncul seperti menangis dan takut pada orang baru. Anak-anak mengalami banyak kecemasan ketika berada di rumah sakit, yang berdampak negatif pada pertumbuhan mereka (Fusfitasari & Eliyanti, 2021). Kecemasan yang berkepanjangan selama hospitalisasi dapat berdampak negatif terhadap kesehatan fisik dan psikologis anak. Selain itu, pengalaman negatif selama hospitalisasi dapat menyebabkan trauma psikologis jangka panjang (Budiyati & Firmansyah, 2024). Untuk mengatasi kecemasan pada anak selama menjalani perawatan di rumah sakit diperlukan intervensi yang efektif.

Menurut Mashura (2025), salah satu intervensi yang terbukti efektif dalam mengurangi kecemasan pada anak selama hospitalisasi adalah terapi bermain. Bermain dapat membantu anak mengekspresikan emosi, mengalihkan perhatian dari rasa sakit, serta mengembangkan keterampilan coping. Dan menurut Hutagalung *et al.*, (2021), terapi bermain yang bisa dilakukan di rumah sakit salah satunya yaitu dengan pemberian *Storytelling*. *Storytelling* merupakan metode pemberian cerita melalui lisan dengan cara mendongeng menggunakan media buku atau lainnya, untuk mengekspresikan suatu perasaan kepada anak. Manfaat yang didapatkan dari pemberian *Storytelling* pada anak yaitu mengembangkan empati, membangun kedekatan antara perawat dengan anak, mengembangkan imajinasi dan daya pikir anak serta mengembangkan daya sosialisasi anak (Novitasari, Immawati, & Nurhayati, 2021).

Berdasarkan penelitian Prayoga (2025), didapatkan hasil analisa antara tingkat penurunan kecemasan sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain *Storytelling* boneka dengan skor penurunan sebesar (2,41%). Hasil analisa data menunjukkan adanya

pengaruh yang signifikan dari pengaruh terapi bermain storytelling boneka terhadap kecemasan anak dampak hospitalisasi di rumah sakit Aura Syifa Kabupaten Kediri. Pada penelitian tersebut peneliti menerapkan terapi *storytelling* boneka namun tidak disebutkan jenis boneka yang dipakai untuk penelitian. Dengan menggunakan media boneka tangan, terapi *storytelling* akan lebih mudah dilakukan mengingat harga lebih terjangkau, ukuran lebih kecil sehingga bisa menyesuaikan ukuran tangan anak dan mudah di bawa kemanapun.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada bulan Maret 2026 dengan melakukan pengamatan dan wawancara terhadap 10 orangtua dan anak yang menjalani hospitalisasi didapatkan bahwa rata-rata anak mengalami kecemasan selama hospitalisasi yang ditandai dengan anak seringkali menangis ketika bertemu dengan tenaga medis seperti dokter dan perawat, anak sering kali menolak untuk dilakukan tindakan seperti pemberian obat, ketika didekati perawat atau dokter anak tampak menghindar atau bersembunyi di belakang orangtuanya.

Berdasarkan wawancara dengan orang tua anak, selama ini orangtua yang anaknya mengalami kecemasan selama hospitalisasi mengatasinya dengan memberikan mainan kesukaan anak atau mengajak anak keluar ruang perawatan. Sedangkan berdasarkan wawancara dengan perawat ruangan mengatakan untuk mengatasi kecemasan anak dilakukan dengan edukasi kepada orangtua untuk menemani pasien dan menyediakan mainan seperti *puzzle*, mobil-mobilan, lego, atau boneka dan belum pernah ada yang melakukan intervensi *storytelling* dengan menggunakan boneka tangan untuk mengurangi kecemasan pada anak.

Berdasarkan paparan diatas, penerapan *storytelling* di rumah sakit sangat bermanfaat untuk menangani kecemasan pada anak akibat hospitalisasi mengingat anak-anak sangat suka bermain dan dengan terapi *storytelling* menggunakan boneka tangan anak dapat mengalihkan perhatian si anak terhadap lingkungan rumah sakit serta dapat lebih dekat dengan perawat maupun tenaga kesehatan lain melalui cerita yang di sampaikan oleh perawat. Selain itu, terapi *storytelling* menggunakan boneka tangan dapat dilakukan di tempat tidur pasien sehingga tidak mengganggu program terapi anak apabila mengharuskan anak *bedrest*.

Berdasarkan uraian diatas, menjelaskan bahwa anak yang sedang menjalani hospitalisasi akan mengalami kecemasan, sehingga perlunya penanganan agar anak dapat

menjalani masa perawatan dengan baik selama dirawat, oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul *Pengaruh Terapi Storytelling Menggunakan Boneka Tangan Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Selama Hospitalisasi Di Ruang Pandawa RSUD Diponegoro Dua Satu Klaten*.

2. KAJIAN TEORITIS

A. Terapi Bermain

Terapi bermain adalah aktivitas yang dapat dilakukan secara mandiri atau dapat di dampingi oleh perawat untuk menurunkan kecemasan pada anak, macam-macam terapi bermain yang ada yaitu: permainan boneka tangan, menyusun puzzle, mewarnai, dan bermain clay (Ginanjari, Ardianti, & Apriani, 2022). Terapi bermain adalah usaha mengubah tingkah laku bermasalah, dengan menempatkan anak dalam situasi bermain. Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan social. Bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain anak-anak akan berkata-kata (komunikasi), belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukannya, dan mengenal waktu, jarak, serta suara.

B. Storytelling

Storytelling merupakan suatu intervensi seni dengan teknik bercerita untuk menggali daya berimajinasi pada anak serta dapat mengasah otak kanan dan kiri anak (Urip, 2021). Sedangkan menurut Puspitasari *et al.*, (2025) *Storytelling* adalah kegiatan bermain melalui bercerita yang bertujuan membantu anak-anak mengatasi rasa cemas, stres, serta kesulitan dalam berinteraksi sosial. Teknik ini memanfaatkan kekuatan narasi untuk menyampaikan pesan, memberikan hiburan, dan membantu anak-anak memahami serta mengolah pengalaman yang mereka alami.

3. METODE PENELITIAN

Jenis desain penelitian ini adalah *quasi experimental design*. Bentuk desain yang digunakan yaitu *Pretest Posttest With Control Group*. Penelitian dilakukan pada tanggal 11 Mei 2026 sampai dengan 13 Juni 2026 di ruang rawat inap Pandawa Rumah Sakit Umum Diponegoro Dua Satu Klaten. Populasi yang diambil dari penelitian ini adalah pasien anak yang mengalami kecemasan selama hospitalisasi sejumlah 42 anak. Teknik sampling yang digunakan adalah Teknik *Purposive Sampling* dan mendapatkan sampel sejumlah 15 responden kelompok kontrol dan 15 responden kelompok intervensi. Adapun

instrument penelitian pada penelitian ini adalah kuesioner dan Standar Operasional Prosedur (SOP) *storytelling*. Uji validitas menggunakan rumus *pearson product moment*. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan *Alpha Cronboach*. Pengumpulan data dalam penelitian ini bersumber dari data primer dan data sekunder. Pada penelitian ini pengumpulan data primer dilakukan dengan metode survey menggunakan kuesioner, wawancara dengan orang tua responden dan observasi kecemasan anak selama hospitalisasi. Adapun data sekunder didapat dari beberapa sumber antara lain jurnal, buku, *e-book*, data sensus yang dikumpulkan oleh pemerintah. Pengelolaan data dilakukan dengan cara *editing, coding, scoring, tabulating, entry, dan cleaning*. Analisis data dilakukan melalui tahapan analisis univariat, uji normalitas, dan analisa bivariat.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Karakteristik Responden

Tabel 1 Karakteristik Responden (n = 30)

Karateristik Responden	Kelompok Intervensi (n = 15)	Kelompok Kontrol (n = 15)	Total (n = 30)	Uji Homogenitas (<i>p-value</i>)
Usia <i>Toodler</i> : > 1 – 3 tahun Pra sekolah : > 3 – 6 tahun Sekolah : > 6 – 11 tahun	2 (13,3%) 5 (33,3%) 8 (53,3%)	2 (13,3%) 4 (26,7%) 9 (60%)	4 (13,3%) 9 (30%) 17 (56%)	1,0
Jenis Kelamin Laki-laki Perempuan	9 (60%) 6 (40%)	6 (40%) 9 (60%)	15 (50%) 15 (50%)	1,0
Suku Jawa	15 (100%)	15 (100%)	30 100%)	-
Tingkat Pendidikan Belum Sekolah PAUD TK SD	2 (13,3%) 5 (33,3%) 1 (6,7%) 7 (46,7%)	2 (13,3%) 2 (13,3%) 3 (20%) 8 (53,3%)	4 (13,3%) 7 (23,3%) 4 (13,3%) 15 (50%)	0,424
Pengalaman Hospitalisasi Pernah Belum pernah	5 (33,3%) 10 (66,7%)	6 (40%) 9 (60%)	11 (36,7%) 19 (63,3%)	0,478
Lama dirawat 1 hari 2 hari	4 (26,7%) 9 (60%)	5 (33,3%) 7 (46,7%)	9 (30%) 16 (53,3%)	0,471

3 hari	2 (13,3%)	3 (20%)	5 (16,7%)	
Diagnosis				0,578
Fraktur	4 (26,7%)	4 (26,7%)	8 (26,7%)	
Tonsilitis Kronis	2 (13,3%)	4 (26,7%)	6 (20%)	
Kista retensi labium	1 (6,7%)	0 (0%)	1 (3,3%)	
Dengue Fever	1 (6,7%)	1 (6,7%)	2 (6,7%)	
Corpus Allineum	2 (13,3%)	1 (6,7%)	3 (10%)	
GEA	1 (6,7%)	1 (6,7%)	2 (6,7%)	
Limfadenitis	1 (6,7%)	0 (0%)	1 (3,3%)	
Vomitus	3 (20%)	3 (20%)	6 (20%)	
Susp mucocoele residif	0 (0%)	1 (6,7%)	1 (3,3%)	
Total	15 (100%)	15 (100%)	30 (100%)	

Sumber : Data Primer (2026)

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa uji homogenitas dari kelima karakteristik responden pada penelitian ini menunjukkan $p\text{-value} > 0,05$ yang menunjukkan bahwa karakteristik responden dari kelompok intervensi dan kelompok kontrol adalah homogen.

Adapun analisa data pada penelitian ini berdasarkan kelompok intervensi dan kelompok kontrol adalah sebagai berikut :

Kelompok Intervensi

a) Analisa Univariat

Tabel 2 Distribusi Tingkat Kecemasan pada Responden Kelompok Intervensi Sebelum dan Sesudah Pemberian Terapi (n = 15)

Tingkat Kecemasan	Pretest		Posttest	
	Frekuensi (Persentase)	Mean $\pm$ SD	Frekuensi (Persentase)	Mean $\pm$ SD
Ringan	5 (33%)	1,67 $\pm$ 0,488	13 (86,7%)	1,13 $\pm$ 0,352
Sedang	10 (66,7%)		2 (13,3%)	
Total	15 (100%)		15 (100%)	

Sumber : Data Primer (2026)

Tabel di atas menunjukkan hasil tingkat kecemasan sebelum dilakukan terapi pada responden kelompok intervensi yaitu kecemasan ringan sebanyak 5 responden (33,3%) dan kecemasan sedang sebanyak 10 responden (66,7%). Sedangkan tingkat kecemasan sesudah dilakukan terapi pada responden kelompok intervensi yaitu kecemasan ringan sebanyak 13 responden (86,7%) dan kecemasan sedang sebanyak 2 responden (13,3%).

b) Uji Normalitas Data

Tabel 3 Uji Normalitas Data Kelompok Intervensi (n = 15)

Uji Normalitas Data	Data	Statistic	df	P-value
---------------------	------	-----------	----	---------

<i>Shapiro-Wilk</i>	<i>Pretest</i>	0,921	15	0,199
	<i>Posttest</i>	0,887	15	0,061

Sumber : Data Primer (2026)

Dari tabel diatas didapatkan hasil *p-value* pada kelompok intervensi lebih besar dari 0,05 yang menunjukkan data berdistribusi normal, maka analisa bivariat pada kelompok intervensi menggunakan uji *paired t-test*.

c) Analisa Bivariat

Tabel 4 Uji Paired T-Test Pada Kelompok Intervensi (n = 15)

Variabel	n	Mean $\pm$ SD	IK95%	<i>P-value</i>
<i>Pretest</i>	15	8,20 $\pm$ 2,624	3,532 – 4,468	<0,001
<i>Posttest</i>	15	4,20 $\pm$ 2,178		

Sumber : (Data Primer, 2026)

Dari table diatas hasil uji *paired t-test* pada kelompok intervensi yang dilakukan *pretest* dan *posttest* terapi *storytelling* menggunakan boneka tangan didapatkan *p-value* <0,001, dimana jika nilai *p-value* < 0,05 berarti ada pengaruh dari pemberian terapi *storytelling* menggunakan boneka tangan terhadap tingkat kecemasan pada responden kelompok intervensi selama hospitalisasi.

Kelompok Kontrol

a) Analisa Univariat

Tabel 5 Distribusi Tingkat Kecemasan pada Responden Kelompok Kontrol Sebelum dan Sesudah Pemberian Terapi (n = 15)

Tingkat Kecemasan	Pretest		Posttest	
	Frekuensi (Persentase)	Mean $\pm$ SD	Frekuensi (Persentase)	Mean $\pm$ SD
Ringan	7 (46,7%)	1,53 $\pm$ 0,516	8 (53,3%)	1,47 $\pm$ 0,516
KSedang	8 (53,3%)		7 (46,7%)	
Total	15 (100%)		15 (100%)	

Sumber : (Data Primer, 2026)

Tabel di atas menunjukkan hasil tingkat kecemasan sebelum dilakukan terapi pada responden kelompok kontrol yaitu kecemasan ringan sebanyak 7 responden (46,7%) dan kecemasan sedang sebanyak 8 responden (53,3%). Sedangkan hasil tingkat kecemasan sesudah dilakukan terapi pada responden kelompok kontrol yaitu kecemasan ringan sebanyak 8 responden (53,3%) dan kecemasan sedang sebanyak 7 responden (46,7%).

b) Uji Normalitas Data

Tabel 6 Uji Normalitas Data Kelompok Kontrol(n = 15)

Uji Normalitas Data	Data	Statistic	df	P-value
<i>Shapiro-Wilk</i>	<i>Pretest</i>	0,917	15	0,171
	<i>Posttest</i>	0,924	15	0,224

Sumber : Data Primer (2026)

Dari tabel diatas didapatkan hasil *p-value* pada kelompok kontrol lebih besar dari 0,05 yang menunjukkan data berdistribusi normal, maka analisa bivariat pada kelompok kontrol menggunakan uji *paired t-test*.

c) Analisa Bivariat

Tabel 7 Uji Paired T-Test Pada Kelompok Kontrol (n = 15)

Variabel	n	Mean ± SD	IK95%	P-value
<i>Pretest</i>	15	7,60 ± 2,558	0,512 – 1,221	<0,001
<i>Posttest</i>	15	6,73 ± 2,738		

Sumber : (Data Primer, 2026)

Dari table diatas hasil uji *paired t-test* pada kelompok kontrol yang dilakukan *pretest* dan *posttest* terapi bermain *puzzle*, mobil-mobilan dan lego didapatkan *p-value* <0,001, dimana jika nilai *p-value* <0,005 menunjukkan ada pengaruh dari pemberian terapi bermain *puzzle*, mobil-mobilan dan lego terhadap tingkat kecemasan pada kelompok kontrol selama hospitalisasi

Uji Independent Sample T-Test

Tabel 8 Uji Independent Sample T-Test Pengaruh Terapi Storytelling Menggunakan Boneka Tangan Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Selama Hospitalisasi (n = 30)

Kelompok	Perlakuan	n	Mean ± SD	Perbedaan rerata	IK 95%	P-value
Kontrol	<i>Posttest</i>	15	6,73 ± 2,738	2,533	0,683 – 4,384	0,009
Intervensi	<i>Posttest</i>	15	4,20 ± 2,178			

Sumber : Data Primer 2026

Dari tabel diatas hasil uji *Independent Sample T-Test* pada *posttest* dari kelompok kontrol dan intervensi yaitu didapatkan *p-value* 0,009 di mana jika nilai *p-value* < 0,05 yang menunjukkan adanya perbedaan pengaruh terapi yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok intervensi terhadap tingkat kecemasan anak selama hospitalisasi.

B. PEMBAHASAN

Karakteristik responden

a) Berdasarkan usia

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan sebagian besar responden dari kedua kelompok memiliki usia tahun 6-11. Menurut beberapa penelitian terdahulu terkait anak

yang mengalami hospitalisasi, mayoritas anak yang mengalami hospitalisasi adalah anak usia prasekolah (3-6 tahun). Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Simarmata (2024) yang didapatkan responden anak usia sekolah sebanyak 23 responden, sedangkan anak usia prasekolah sebanyak 35 responden.

Akan tetapi beberapa penelitian mengenai hospitalisasi pada anak menunjukkan bahwa responden didominasi oleh anak usia sekolah. Seperti pada penelitian Fahira (2022) yang melibatkan 43 responden. Serta penelitian Barus, *et al.* (2024) yang melibatkan 40 anak usia sekolah. Menurut Lutfianti (2022) Reaksi anak terhadap kecemasan akibat hospitalisasi dapat disebabkan oleh faktor usia, semakin muda usia anak maka akan semakin sulit beradaptasi dengan lingkungan rumah sakit. Hasil uji homogenitas terhadap usia responden pada tabel 1 didapatkan $p\text{-value} = 1,0$ sehingga menunjukkan usia responden pada penelitian ini adalah homogen pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol.

b) Berdasarkan jenis kelamin

Hasil penelitian menunjukkan jumlah responden berdasarkan jenis kelamin sama banyak yaitu jenis kelamin laki-laki dan perempuan sebanyak 15 responden (50%). Hasil ini menunjukkan bahwa distribusi responden berdasarkan jenis kelamin seimbang. Secara umum, tidak terdapat perbedaan yang konsisten mengenai angka hospitalisasi berdasarkan jenis kelamin.

Namun pada penelitian Larsen *et al.* (2020) menunjukkan bahwa anak laki-laki memiliki angka rawat inap akibat infeksi dan cedera sekitar 25% lebih tinggi dibanding anak perempuan serta anak laki-laki memiliki angka hospitalisasi tertinggi hingga usia 9 tahun. Menurut Lutfianti (2022), anak perempuan yang menjalani rawat inap memiliki tingkat kecemasan yang lebih tinggi daripada anak laki-laki. Anak perempuan cenderung mengekspresikan ketakutan yang lebih banyak dibandingkan laki-laki. Hasil uji homogenitas terhadap jenis kelamin responden pada tabel 1 didapatkan hasil $p\text{-value} = 1,0$ sehingga menunjukkan $p\text{-value} > 0,05$ yang berarti jenis kelamin responden pada penelitian ini adalah homogeny pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol

c) Berdasarkan suku

Hasil penelitian menunjukkan semua responden baik responden kelompok intervensi maupun kelompok kontrol bersuku Jawa (100%). Suku atau budaya merupakan salah satu karakteristik yang dapat memengaruhi cara anak dan keluarga memaknai

penyakit, mengekspresikan rasa takut, serta menghadapi proses hospitalisasi. Menurut teori keperawatan transkultural Leininger, setiap budaya memiliki nilai, kepercayaan, dan pola perilaku yang berbeda sehingga respons emosional terhadap suatu penyakit juga dapat berbeda (Andrews, Boyle, & Collins, 2025).

Namun, pada penelitian ini tidak ditemukan adanya perbedaan tingkat kecemasan yang bermakna berdasarkan suku. Hal tersebut kemungkinan disebabkan karena mayoritas responden berasal dari suku yang sama sehingga karakteristik budaya relatif homogen. Temuan ini sejalan dengan penelitian Simarmata dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa kecemasan hospitalisasi lebih berkaitan dengan pengalaman anak selama menjalani perawatan daripada karakteristik demografis.

d) Berdasarkan tingkat pendidikan

Berdasarkan hasil penelitian, responden pada penelitian ini paling banyak menempuh jenjang pendidikan sekolah dasar (SD) pada kedua kelompok. Menurut Supartini, *et al* (2023), tingkat pendidikan anak yang umumnya sejalan dengan usia dan tahap perkembangan kognitif dapat memengaruhi tingkat kecemasan selama hospitalisasi. Anak usia sekolah yang telah memiliki kemampuan berpikir logis lebih mampu memahami alasan tindakan medis dibandingkan anak prasekolah, namun mereka juga lebih khawatir terhadap nyeri, cedera tubuh, kehilangan kontrol, serta ketertinggalan aktivitas sekolah. Oleh karena itu, tingkat pendidikan anak dapat berperan dalam membentuk persepsi dan respons kecemasan selama menjalani perawatan di rumah sakit.

Penelitian Marbun dan Tambunan (2025), menjelaskan bahwa kemampuan adaptasi anak berbeda-beda sesuai tahap perkembangan sehingga memengaruhi munculnya kecemasan selama hospitalisasi. Tingkat pendidikan anak secara tidak langsung berkaitan dengan kemampuan memahami kondisi sakit dan lingkungan rumah sakit. Hasil uji homogenitas terhadap tingkat pendidikan responden pada tabel 1 didapatkan hasil $p\text{-value} = 0,424$ yang berarti tingkat pendidikan responden pada penelitian ini adalah homogen pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol.

e) Berdasarkan pengalaman hospitalisasi

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data responden yang pernah mengalami hospitalisasi sebelumnya sebanyak 11 responden (36,%) dan yang belum pernah mengalami hospitalisasi sebanyak 19 responden (63,3%). Sebagian besar responden pada kedua kelompok belum pernah mengalami hospitalisasi, 66,7% pada kelompok intervensi

dan 60% pada kelompok kontrol.

Anak yang pernah dirawat di rumah sakit memiliki tingkat kecemasan yang lebih rendah dibandingkan dengan anak yang belum pernah di rawat di rumah sakit. Pengalaman tidak menyenangkan yang akan didapatkan selama anak dirawat di rumah sakit anak membuat anak merasa trauma dan takut. Sebaliknya, jika anak mendapatkan pengalaman yang baik dan menyenangkan anak akan lebih kooperatif (Patantan, Romantika, Narmawan, & Andas, 2022). Sejalan dengan penelitian Supartini *et al.* (2023) yang menjelaskan bahwa pengalaman hospitalisasi sebelumnya dapat mempengaruhi kemampuan adaptasi anak terhadap lingkungan rumah sakit. Hasil uji homogenitas terhadap pengalaman hospitalisasi responden didapatkan hasil $p\text{-value} = 0,478$ sehingga menunjukkan $p\text{-value} > 0,05$ yang berarti pengalaman hospitalisasi responden pada penelitian ini adalah homogen pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol.

f) Berdasarkan lama dirawat

Berdasarkan hasil penelitian diatas lama dirawat responden pada kedua kelompok rata-rata sudah menjalani rawat inap selama 2 hari yaitu sebanyak 16 responden (53,3%). Menurut Lutfianti (2022), lamanya hari anak dirawat di rumah sakit membuat anak menjadi cemas setiap harinya dengan prosedur medis yang akan diterimanya dan merasa bosan dan merasa kehilangan dengan lingkungan lamanya.

Pada penelitian Demetrious *et. al* (2024) menjelaskan bahwa anak mengalami distress pada awal hospitalisasi, kemudian kemampuan menyesuaikan diri (*hospital adjustment*) dipengaruhi oleh faktor psikososial, sehingga adaptasi yang baik dapat mengurangi kecemasan selama perawatan. Hal tersebut didukung oleh teori yang dikemukakan Potter *et al.* (2025) yang menyebutkan bahwa kecemasan anak yang di rawat di rumah sakit akan sangat terlihat pada hari pertama sampai hari ketiga, dan biasanya memasuki hari keempat atau kelima kecemasan yang dirasakan anak akan mulai berkurang. Kecemasan tersebut dapat berkurang karena adanya dukungan orang tua yang selalu menemani anak selama di rawat serta terjalinnya hubungan yang baik antara anak dengan tenaga kesehatan. Hasil uji homogenitas terhadap lama dirawat responden pada tabel 1 didapatkan hasil $p\text{-value} = 0,471$ sehingga menunjukkan $p\text{-value} > 0,05$ yang berarti lama dirawat responden pada penelitian ini adalah homogen pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol.

g) Berdasarkan diagnosis medis

Berdasarkan diagnosis responden, paling banyak responden mengalami fraktur yaitu sebanyak 8 responden (26,7%), diagnosis terbanyak selanjutnya adalah tonsilitis kronis dan vomitus dengan masing-masing sebanyak 6 responden (13,3%). Diagnosis medis dapat memengaruhi tingkat kecemasan anak selama hospitalisasi dikarenakan setiap penyakit memiliki karakteristik, tingkat keparahan, serta prosedur penatalaksanaan yang berbeda. Anak dengan diagnosis yang menimbulkan nyeri, seperti fraktur, atau memerlukan tindakan invasif lainnya cenderung mengalami kecemasan lebih tinggi dibandingkan anak dengan penyakit yang memerlukan tindakan minimal.

Temuan ini sejalan dengan teori Potter *et al.* (2025) yang menjelaskan bahwa penyakit dan cedera merupakan stressor yang dapat memicu respons psikologis. Persepsi terhadap nyeri, ancaman terhadap integritas tubuh, serta ketidakpastian mengenai tindakan medis dapat meningkatkan kecemasan pasien. Pada anak respons tersebut sering kali menjadi lebih berat karena kemampuan coping dan pemahaman terhadap penyakit masih terbatas sehingga membutuhkan dukungan keluarga dan tenaga kesehatan untuk membantu proses adaptasi. Serta didukung oleh penelitian Marbun dan Tambunan (2025) yang menyatakan bahwa karakteristik penyakit atau kondisi medis yang dialami anak menjadi salah satu faktor yang berhubungan dengan kecemasan anak selama hospitalisasi. Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel 1 didapatkan hasil $p\text{-value} = 0,578$ sehingga menunjukkan $p\text{-value} > 0,05$ yang berarti diagnosis responden pada penelitian ini adalah homogen pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol.

Analisa Univariat

- a) Tingkat Kecemasan Anak Sebelum dan Setelah Pemberian Terapi *Storytelling* Menggunakan Boneka Tangan Pada Kelompok Intervensi.

Hasil penelitian menunjukkan tingkat kecemasan sebelum dilakukan terapi pada responden kelompok intervensi sebanyak 5 responden (33,3%) mengalami kecemasan ringan dan sebanyak 10 responden (66,7%) mengalami kecemasan sedang. Sedangkan setelah dilakukan terapi tingkat kecemasan ringan pada responden kelompok intervensi sebanyak 13 responden (86,7%) dan tingkat kecemasan sedang sebanyak 2 responden (13,3%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah dilakukan terapi *storytelling* menggunakan boneka tangan tingkat kecemasan pada responden mengalami penurunan.

Saat sebelum diberikan intervensi, beberapa anak berespon menghindar, tidak menatap peneliti dan terlihat takut, ekspresi tegang serta beberapa mengatakan takut akan

di suntik. Namun setelah dilakukan intervensi *storytelling* menggunakan boneka tangan sebagian besar anak mau berbincang-bincang dengan peneliti lebih lama, sudah berani menatap peneliti bahkan sudah berani bercerita alasan di rawat di rumah sakit. Serta ekspresi wajah yang tenang, tidak tegang dan gembira.

Storytelling merupakan cara untuk mengelurkan kecemasan atau konflik dalam diri anak. Terapis mengenalkan cara menghilangkan kecemasan, beradaptasi melalui cerita, bermain peran, berimajinasi yang lebih sehat. Dengan tujuan agar anak memunculkan pandangan yang baik tentang dirinya, memunculkan kepercayaan diri, menanamkan nilai-nilai atau hal-hal yang perlu atau tidak perlu dicemaskan, dan keterampilan menyelesaikan masalah dengan baik melalui cerita atau bermain peran. Secara psikologis anak-anak sangat menyukai cerita-cerita yang egosentrik yaitu cerita yang berpusat tentang dirinya. Dengan bercerita maka salah satu cara membangun rapport yang efektif bagi terapis. Karena saat anak bercerita, maka anak akan mengkomunikasikan segala hal penting yang ada dalam dirinya kepada terapis. Akhirnya dengan hal tersebut, terapis akan mampu memahami kecemasan yang dirasakan anak, konflik dalam dirinya, dan dinamika keluarga anak (Habibi, 2022).

Menurut Ginanjar *et al.* (2022) permainan boneka tangan memiliki nilai pada peningkatan komunikasi pada anak sehingga akan membuat anak merasa lebih aman dengan orang baru. Pada penelitian Larasaty dan Sodikin (2020) juga menyatakan tingkat kecemasan anak sesudah dilakukan terapi bermain *storytelling* dengan media *hand puppet* menunjukkan penurunan.

b) Tingkat Kecemasan Anak Sebelum dan Setelah Pemberian Terapi Pada Kelompok Kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian diatas menunjukkan tingkat kecemasan sebelum dilakukan terapi pada responden kelompok kontrol sebanyak 7 responden (46,7%) mengalami kecemasan ringan dan sebanyak 8 responden (53,3%) mengalami kecemasan sedang. Sedangkan setelah dilakukan terapi sebanyak 8 responden (53,3%) mengalami kecemasan ringan dan sebanyak 7 responden (46,7%) mengalami kecemasan sedang. Hal tersebut menunjukkan memang ada penurunan tingkat kecemasan pada beberapa responden namun masih terdapat beberapa responden yang tidak mengalami penurunan tingkat kecemasan.

Anak yang berikan terapi bermain *puzzle*, mobil-mobilan dan lego. Diawal

pertemuan, anak masih malu-malu dan bersembunyi di balik selimut, setelah di berikan terapi anak sudah mulai beradaptasi namun terapi hanya berlangsung sebentar karena anak sudah bosan. Dan setelah di observasi beberapa saat beberapa anak masih menunjukkan tingkat kecemasan yang sama setelah diberikan terapi.

Pada kelompok kontrol, penurunan tingkat kecemasan menunjukkan bahwa terapi bermain *puzzle*, mobil-mobilan dan lego juga memberikan manfaat bagi anak yang menjalani hospitalisasi. Bermain merupakan aktivitas yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak dan memiliki fungsi terapeutik karena dapat mengurangi kecemasan, mengembangkan kemampuan anak mengelola emosi, menumbuhkan rasa percaya diri, serta meningkatkan kemampuan anak dalam beradaptasi dengan lingkungan rumah sakit. Melalui aktivitas bermain, anak memperoleh rasa nyaman sehingga respons kecemasan dapat berkurang (Ginjar et al., 2022). Hal ini sejalan dengan teori Supartini (2023) yang menyatakan bahwa terapi bermain merupakan salah satu intervensi keperawatan a-traumatik yang bertujuan meminimalkan stres dan kecemasan akibat hospitalisasi.

Analisa Bivariat

- a) Pengaruh Terapi *Storytelling* Menggunakan Boneka Tangan Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Selama Hospitalisasi

Berdasarkan hasil penelitian diatas melalui uji *paired t-test* pada *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelompok baik kelompok kontrol maupun kelompok intervensi didapatkan hasil yang sama yaitu *p-value* <0,001. Dimana jika nilai *p-value* < 0,05 yang menunjukkan ada pengaruh dari pemberian terapi bermain seperti *puzzle*, mobil-mobilan dan lego pada responden kelompok kontrol dan juga ada pengaruh dari pemberian terapi *storytelling* menggunakan boneka tangan pada responden kelompok intervensi.

Berdasarkan hasil tersebut mengindikasikan bahwa terapi bermain seperti *puzzle*, mobil-mobilan serta lego maupun terapi *storytelling* menggunakan boneka tangan sama-sama efektif dalam menurunkan kecemasan anak selama hospitalisasi. Namun demikian, penelitian ini juga menunjukkan bahwa terapi *storytelling* menggunakan boneka tangan memberikan efek yang lebih besar dalam menurunkan kecemasan dibandingkan terapi permainan *puzzle*, mobil-mobilan serta lego, terlihat dengan adanya perbedaan rata-rata tingkat kecemasan pada anak setelah dilakukannya terapi.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Abdi et al. (2025) yang menunjukkan bahwa kedua intervensi mampu membantu mengendalikan kecemasan anak selama

hospitalisasi, tetapi *storytelling* memberikan penurunan kecemasan yang secara statistik lebih besar dibandingkan *play therapy*. Selain itu, tingkat kecemasan anak terus menurun pada setiap waktu pengukuran setelah intervensi, yang menunjukkan bahwa manfaat *storytelling* tidak hanya muncul segera setelah terapi diberikan, tetapi juga berlanjut selama proses perawatan.

Dan untuk membandingkan keefektifan pengaruh terapi pada kedua kelompok dilakukan uji *independent t-test* dari tingkat kecemasan *posttest* masing-masing kelompok sehingga didapatkan hasil *p-value* 0,009 dimana jika nilai *p-value* $< 0,05$ yang berarti ada perbedaan pengaruh terapi yang signifikan antara kelompok intervensi dan kelompok kontrol terhadap tingkat kecemasan anak selama hospitalisasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terapi *storytelling* menggunakan boneka tangan terhadap tingkat kecemasan anak selama hospitalisasi.

Menurut Abdi et al. (2025), efektivitas *storytelling* terjadi karena cerita membantu anak memahami pengalaman hospitalisasi melalui alur cerita yang sederhana, tokoh yang menarik, dan situasi yang menyerupai kondisi yang sedang dialaminya. Melalui proses tersebut, anak menjadi lebih mudah mengenali lingkungan rumah sakit, memahami prosedur yang akan dijalani, serta mengurangi persepsi bahwa rumah sakit merupakan tempat yang menakutkan. Cerita juga mendorong anak untuk mengekspresikan rasa takut, cemas, maupun pertanyaan yang sebelumnya sulit diungkapkan secara langsung kepada tenaga kesehatan maupun orang tua. Kondisi ini membuat anak memiliki kemampuan koping yang lebih baik dalam menghadapi hospitalisasi.

Terapi permainan boneka tangan mendorong imajinasi dan emosional anak, sehingga pikiran bawah sadar menangkap nilai-nilai dari cerita yang diberikan (Larasaty & Sodikin, 2020). Dikutip dari Supartini et al. (2023), bermain dapat dilakukan oleh anak yang sehat maupun sakit. Walaupun anak sedang sakit, tetapi kebutuhan akan bermain tetap ada. Terapi bermain membuat aktifitas anak menjadi menyenangkan. Terapi bermain dilakukan pada anak yang hospitalisasi dapat meminimalkan atau menurunkan stress pada anak yang dirawat.

Oleh karena itu, menurut pendapat peneliti anak tetap membutuhkan aktivitas bermain meskipun dalam kondisi sakit dan di rawat di rumah sakit supaya anak tidak merasa takut, terancam dan khawatir saat berada di rumah sakit. Salah satu permainan yang dapat dilakukan oleh anak yang sedang menjalani hospitalisasi yaitu terapi

storytelling menggunakan boneka tangan yang telah peneliti buktikan bahwa terapi tersebut dapat menurunkan tingkat kecemasan pada anak selama hospitalisasi secara signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tanpa terapi *storytelling* menggunakan boneka tangan.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang berjudul Pengaruh Terapi *Storytelling* Menggunakan Boneka Tangan Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Selama Hospitalisasi di Ruang Pandawa RSUD Diponegoro Dua Satu Klaten, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Terjadi penurunan tingkat kecemasan pada kelompok intervensi setelah diberikan terapi *storytelling* menggunakan boneka tangan, dengan perbedaan yang bermakna secara statistik ($p\text{-value} < 0,001$). Pada kelompok kontrol juga terjadi penurunan tingkat kecemasan setelah diberikan terapi bermain *puzzle*, mobil-mobilan serta lego, dengan perbedaan yang bermakna secara statistik ($p\text{-value} < 0,001$). Terapi *storytelling* menggunakan boneka tangan lebih efektif dalam menurunkan tingkat kecemasan anak selama hospitalisasi dibandingkan terapi bermain *puzzle*, mobil-mobilan serta lego, yang ditunjukkan oleh adanya perbedaan pengaruh *posttest* terapi yang signifikan antara kelompok intervensi dan kelompok kontrol ($p\text{-value} = 0,009$).

DAFTAR REFERENSI

- Abdi, F., Karamoozian, A., Lotfilou, M., Gholami, F., Shaterian, N., Niasar, A. A., ... Jandaghian-Bidgoli, M. (2025). Effect of play therapy and storytelling on the anxiety level of hospitalized children: a randomized controlled trial. *BMC Complementary Medicine and Therapies*, 25(1), 23. <https://doi.org/10.1186/s12906-025-04767-4>
- Andrews, M. M., Boyle, J. S., & Collins, J. W. (2025). *Transcultural Concepts in Nursing Care* (9th ed.). Wolters Kluwer.
- Barus, M. (2024). Hubungan Dukungan Keluarga Dengan Kecemasan Anak Usia Sekolah (6-12) Tahun Yang Mengalami Pemasangan Infus Di RSUP Haji Adam Malik Medan Tahun 2023. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 1892–1904.
- Budiyati, B., & Firmansyah, B. (2024). APPLICATION OF LEGO PLAY THERAPY TO REDUCE ANXIETY LEVELS IN PRESCHOOL CHILDREN DUE TO HOSPITALIZATION. *INTERNATIONAL JOURNAL OF NURSING AND MIDWIFERY SCIENCE (IJNMS)*, 8(3), 329–337. <https://doi.org/10.29082/IJNMS/2024/Vol8/Iss3/614>
- Demetriou, E. A., Boulton, K. A., Bowden, M. R., & Guastella, A. J. (2024). Adjustment and homesickness in hospitalised children: A systematic review. *Clinical Psychology Review*, 110, 102431. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2024.102431>
- Fahira, A. M. (2022). *Gambaran Kecemasan Efek Hospitalisasi Pada Anak Usia Sekolah Di Rumah Sakit Islam Sultan Agung Semarang*. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Fusfitasari, Y., & Eliyanti, Y. (2021). PENGARUH TERAPI BERMAIN CLAY TERHADAP KECEMASAN PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH (3-6 TAHUN) YANG MENJALANI HOSPITALISASI DI RUMAH SAKIT BENGKULU. *JURNAL MEDIA KESEHATAN*, 14(2), 166–174. <https://doi.org/10.33088/jmk.v14i2.726>

- Ginanjar, M. R., Ardianty, S., & Apriani, D. (2022). Permainan Boneka Tangan Terhadap Kecemasan Anak 4-6 Tahun Di Rumah Sakit Muhammadiyah Palembang. *Jurnal Ilmu Keperawatan Anak*, 5(1), 14–20. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26594/jika.5.1.2022>
- Habibi, M. M. (2022). Penanganan Kecemasan pada Anak Usia Dini Melalui Terapi Bermain. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 156–162. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.297>
- Hidayati, N. O., Sutisnu, A. A., & Nurhidayah, I. (2021). Efektivitas Terapi Bermain Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Yang Menjalani Hospitalisasi. *Jurnal Keperawatan BSI*, 9(1), 1–7.
- Hutagalung, S., Nainggolan, D. B., C., H. A., Walukouw, Y. R., & Hutabarat, R. (2021). *Konseling Pastoral*. Yayasan Kita Menulis.
- Larasaty, F. D., & Sodikin. (2020). Pengaruh Terapi Bermain Storytelling Dengan Media Hand Puppet Terhadap Kecemasan Hospitalisasi Anak Usia Pra Sekolah Di RSUD Dr . R . Goeteng Taroenadibrata Purbalingga. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 96–102.
- Larsen, J. W. W., Sorensen, A. F., Jensen, A. K. G., Poulsen, A., Gehrt, L., Benn, C. S., & Sorup, S. (2020). Hospitalizations for infections by age and sex: Register-based study of Danish children 1977–2014. *Infectious Diseases*, 52(2), 97–106.
- Lutfianti, A., Anggraeni, L. D., Saputra, K. F., Susilaningsih, E. Z., Elvira, M., Fatsena, R. A., & Dewi, D. S. (2022). *Ilmu Dasar Keperawatan Anak*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Marbun, M. S., & Tambunan, D. M. (2025). Faktor-faktor yang Berhubungan dengan Kecemasan Anak Usia 3-6 Tahun Selama Hospitalisasi di Murni Teguh Memorial Hospital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3), 39205–39215. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v9i3.34948>
- Novitasari, S., Immawati, & Nurhayati, S. (2021). Penerapan Manajemen Nyeri Distraksi Story Telling Pada Anak Prasekolah (3-5 Tahun) Saat Tindakan Invasif Pemasangan. *Jurnal Cendikia Muda*, 1(1), 122–128.
- Patantan, R. I., Romantika, I. W., Narmawan, N., & Andas, A. M. (2022). Hubungan Pengalaman dan Lama Rawat dengan Kecemasan pada Anak yang Menjalani Hospitalisasi di Ruang Rawat Inap RS Benyamin Guluh Kolaka. *Jurnal Surya Medika*, 8(3), 263–267. <https://doi.org/10.33084/jsm.v8i3.4520>
- Potter, P. A., Perry, A. G., Stockert, P. A., Hall, A., & Ostendorf, W. R. (2025). *Fundamentals of Nursing* (12th ed.). Elsevier.
- Prayoga, A. B. (2025). Pengaruh Terapi Bermain Story Telling Boneka Terhadap Kecemasan Anak Usia 3-6 Tahun Dampak Hospitalisasi Di RS Aura Syifa Kabupaten Kediri. *Jurnal Penelitian Ilmu Kesehatan*, 6(1), 52–60.
- Puspitasari, R. H., Noprida, D., Indriati, G., Riyantini, Y., Naulia, R. P., & Dewi, M. M. (2025). *Buku Ajar Keperawatan Anak*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Supartini, S., Istiqomah, N., Sarifah, S., & Mintarsih, S. (2023). Gambaran tingkat kecemasan pasien anak usia sekolah yang menjalani hospitalisasi. *Profesi (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian*, 20(2), 55–60.
- Urip, W. (2021). *Menulis Dan Storytelling Jataka Bahasa Inggris*. Edu Publisher.