

## BAB IV

### TEKNIK PENCARIAN JURNAL DAN ANALISIS JURNAL

#### A. Cara Mencari Jurnal

##### 1. *Freamework*

Dalam proses penyusunan karya ilmiah akhir ners ini, peneliti menggunakan strategi pencarian jurnal dengan menggunakan PICO:

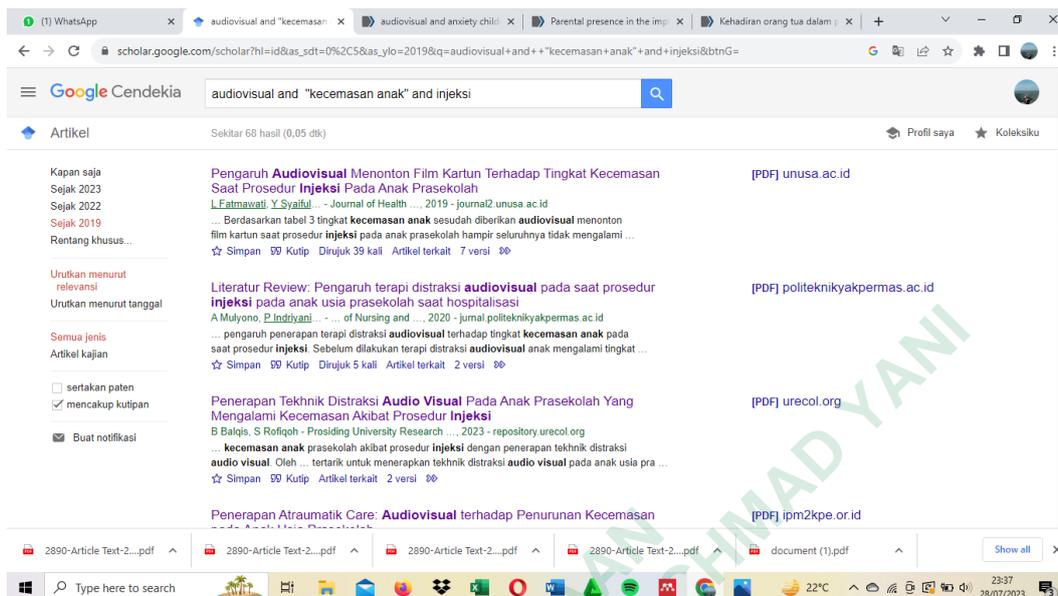
- a. *Problem/population*, populasi atau masalah yang akan dianalisis pada penelitian ini adalah anak usia prasekolah yang menjalani rawat inap.
- b. *Intervension*, tindakan yang dilakukan yaitu dengan pemberian *audiovisual*.
- c. *Comparation*, tidak ada pembandingan
- d. *Outcome*, adanya pengaruh pemberian *audiovisual* terhadap tingkat kecemasan pada anak yang menjalani rawat inap.

##### 2. Database

Database yang digunakan dalam penelusuran Pustaka yaitu *Google Scholar*.

##### 3. Kata kunci

Pencarian jurnal ini menggunakan *keyword* dan *Boolean* operator *AND* yang digunakan untuk menspesifikan pencarian sehingga mempermudah dalam menentukan artikel atau jurnal yang digunakan. Kata kunci yang digunakan dalam menentukan artikel atau jurnal yang akan digunakan adalah “*audiovisual*” *and* “kecemasan anak” *and* “*injury*”.



**Gambar 4.1 Pencarian Jurnal dengan Keyword**

Situs data base jurnal yang digunakan adalah Google Scholar *scholar google.com* dengan menggunakan *keyword* awal “Penerapan *audiovisual*” and “*kecemasan anak*” and “*injection*”. Digunakan juga filter tahun pencarian “2019-2023” dan didapatkan hasil pencarian tersebut didapatkan 3130 artikel. Kemudian peneliti melakukan seleksi jurnal dengan menggunakan kriteria inklusi dan eksklusi, sehingga didapatkan 5 jurnal yang akan digunakan sebagai jurnal pembandingan. Kemudian penulis memilih salah satu artikel yang sesuai dengan kriteria PICO. Satu jurnal yang diambil untuk menjadi jurnal utama dalam penelitian ini yang berjudul “Pengaruh Audiovisual Menonton Film Kartun Terhadap Tingkat Kecemasan Saat Prosedur Injeksi Pada Anak Prasekolah”.

#### 4. Kriteria inklusi dan eksklusi

**Tabel 4 1 Kriteria Inklusi & Eksklusi**

Kriteria	Inklusi	Eksklusi
Population/ Problem	Jurnal nasional dari database yang berbeda dan berkaitan dengan variabel penelitian yaitu pemberian audiovisual terhadap tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah	Jurnal nasional dari database yang berbeda dan tidak ada kaitannya dengan variabel penelitian.
Intervension	Pemberian audiovisual	Intervensi yang tidak

		sesuai dengan topik studi kasus
Comparison	Tidak ada intervensi pembandingan	Tidak ada intervensi pembandingan
Outcome	Dapat menurunkan tingkat kecemasan	Tidak adanya penurunan tingkat kecemasan
Tahun Terbit	Artikel atau jurnal yang terbit setelah tahun 2019-2023	Artikel atau jurnal yang terbit sebelum tahun 2019
Bahasa	Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris	Selain Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris

## B. Resume Jurnal

### a. Judul Artikel

“Pengaruh Audiovisual Menonton Film Kartun Terhadap Tingkat Kecemasan Saat Prosedur Injeksi Pada Anak Prasekolah”.

### b. Penulis

Lilis Fatmawati, Yuanita Syaiful, Diah Ratnawati, 2019

### c. Pendahuluan (*Introduction*)

Anak prasekola (3-6 tahun) merupakan masa yang menyenangkan. Anak prasekolah memiliki keterampilan verbal dan perkembangan menjadi lebih baik untuk beradaptasi di berbagai situasi, namun penyakit dan hospitalisasi bisa menyebabkan stress. Sakit dan hospitalisasi pada anak dapat menyebabkan stress dan kecemasan disemua tingkat usia. Penyebab kecemasan dipengaruhi oleh banyak faktor, dari petugas rumah sakit (dokter, perawat, serta petugas kesehatan lainnya), lingkungan baru, reaksi keluarga yang mendampingi anak selama perawatan. Seringkali mereka harus menjalani intervensi medis atau tindakan invasive yang dapat menimbulkan ketakutan pada anak seperti prosedur injeksi, pengambilan atau tes sampel darah, perasi, medikasi, dan intervensi keperawatan lainnya.

Data tingkat kecemasan anak yang diukur dengan menggunakan kuisioner *Hamilton Rating Scale for Anxiety (HRS-A)* yang dilakukan

pada tanggal 21-27 Mei 2018. Beberapa tindakan yang dapat digunakan untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak antara lain: bermain boneka, bermain *clay*, *puzzle*, mewarnai, terapi music, serta teknik pengalihan perhatian (distraksi). Kombinasi antara distraksi pendengaran (audio) dan distraksi penglihatan (visual) disebut dengan distraksi audiovisual. Caranya yaitu dengan menampilkan tayangan favorit berupa gambar-gambar bergerak, bersuara, dan animasi.

**d. Metode Penelitian (*Method*)**

Metode penelitian ini menggunakan desain *pra-experimental* dengan *one group pra-post test design*. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 5-28 Januari 2019. Populasinya adalah seluruh anak usia prasekolah yang ada di Ruang Anak Rumah Sakit Semen Gresik, pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* sebanyak 28 responden dan diukur menggunakan kuisioner HAR-S.

**e. Hasil Penelitian (*Result*)**

Hasil penelitian menunjukkan hasil penelitian sebelum intervensi audiovisual menonton film kartun saat prosedur injeksi pada anak. Sebagian besar mengalami kecemasan berat sebanyak 17 anak (60,7%), kecemasan sedang sebanyak 2 anak (7,1%), kecemasan ringan sebanyak 6 anak (21,4), panik sebanyak 1 anak (3,6%), dan tidak cemas sebanyak 2 anak (7,1%). Sesudah diberikan intervensi audiovisual menonton film kartun pada saat injeksi didapatkan hasil 23 anak (82,1%) mengalami cemas ringan, 3 anak (10,7%) cemas ringan, 1 anak (3,6%) cemas sedang, dan 1 anak (3,6%) cemas berat. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh audiovisual terhadap penurunan kecemasan anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi.

**f. Pembahasan (*Discussion*)**

Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa penerapan atraumatic care dengan menggunakan audiovisual dapat menurunkan kecemasan pada anak. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian audiovisual menonton film kartun dapat membantu dan memudahkan perawat dalam mendistraksi

anak agar kooperatif pada saat dilakukan prosedur injeksi atau medis lainnya. Hal ini sejalan dengan penelitian (Novitasari et al., 2021) yang menyatakan bahwa pemberian audiovisual dengan menonton kartun animasi dapat menurunkan tingkat kecemasan anak menjadi berkurang, anak menjadi lebih familiar dengan lingkungan rumah sakit serta anak menjadi tidak jenuh. Penelitian Parulian & Astaran (2018) lain juga dilakukan oleh yang menyebutkan penerapan atraumatic care audiovisual dapat meminimalkan bahkan menghilangkan cemas yang dialami anak. Anak menjadi lebih tenang dan nyaman ketika ditemani atau didampingi oleh ibu atau keluarganya.

### C. Jurnal Pemandangan

Jurnal perbandingan yang digunakan pada penelitian ini antara lain:

**Tabel 4.2 Jurnal Pemandangan**

No	Judul Penelitian	Tahun & Penulis	Metode	Hasil Penelitian
1.	Pengaruh <i>Audio Visual</i> Menonton Film Kartun Terhadap Tingkat Kecemasan Saat Prosedur Injeksi Paa Anak Prasekolah	Lilis Fatmawati, Yuanita Syaiful, Diyah Ratnawati, 2019	Metode penelitian ini menggunakan desain <i>pra-experimental</i> dengan rancangan <i>one grup pra-posttest design</i> . Pengambilan sampel menggunakan teknik <i>purposive sampling</i> dengan 28 responden dan menggunakan kuisioner HARS dan SOP <i>audiovisual</i> menonton kartun	Hasil penelitian menunjukkan hasil penelitian sebelum intervensi <i>audiovisual</i> menonton film kartun saat prosedur injeksi pada anak Sebagian besar mengalami kecemasan berat sebanyak 17 anak (60,7%), kecemasan sedang sebanyak 2 anak (7,1%), kecemasan ringan sebanyak 6 anak (21,4), panik sebanyak 1 anak (3,6%), dan tidak cemas sebanyak 2 anak (7,1%). Sesudah diberikan intervensi <i>audiovisual</i> menonton film kartun pada saat injeksi didapatkan hasil 23 anak (82,1%) mengalami cemas ringan, 3 anak (10,7%) cemas ringan, 1 anak (3,6%) cemas sedang, dan 1 anak

				(3,6%) cemas berat. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh <i>audiovisual</i> terhadap penurunan kecemasan anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi.
2.	Pengaruh Teknik Distraksi film Kartun Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia 4-6 Tahun Pre Sirkumsisi Di Klinik	Ganjar Safari, Hanipah Azhar, 2019	Metode penelitian ini menggunakan <i>pre eksperiment design (non design)</i> , dan menggunakan pendekatan <i>one group pra-post test design</i> . Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah film kartun yang diputar dengan menggunakan laptop. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan <i>Wilcoxon mann-whitney u test</i> dan <i>independent t-test</i> dengan total sampling 20 responden yang diberikan intervensi <i>audio visual</i> film kartun.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kecemasan sebelum pemberian distraksi <i>audio visual</i> menggunakan film kartun dengan skala <i>child anxiety scale</i> (skala kecemasan) didapatkan hasil Sebagian besar mengalami kecemasan berat (50,0%). Kemudian setelah diberikan intervensi pemberian distraksi <i>audio visual</i> menurun menjadi Sebagian responden tidak cemas (50,0%).
3.	<i>Atraumatic Care</i> Dapat Menurunkan Tingkat Kecemasan Anak	Fricilia Noya, Grace J Wakanno, Dene F. Sumah, 2019	Metode penelitian yang digunakan yaitu <i>purposive sampling</i> dengan lama rawat inap 1-3 hari. Kemudian peneliti memberikan kuisioner <i>Hamilton rating sacle for anxiety (HARS)</i> . Kemudian dianalisis bivariat menggunakan <i>rank spearman</i> .	Hasil penelitian ini menunjukkan 12 orang tidak mengalami kecemasan, 9 orang cemas ringan, 5 orang cemas sedang, dan 4 orang cemas berat. Kemudian setelah diberikan intervensi dengan <i>atraumatic care</i> mengalami penurunan dengan hasil 22 orang mengalami kecemasan ringan, 4 orang cemas sedang, dan 4 orang cemas berat.
4.	Pengaruh Distraksi Menonton Kartun Terhadap Nyeri Pada Anak Yang Di Pasang Infus Di RSD Dr. H. Soemarno	Ernawati, Sutrisno, Andi Lis Arming Gandini, 2023	Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen semu ( <i>Quasi Experiment</i> ). Peneliti menggunakan rancangan <i>Posttest Only Nonequivalent Control Group</i> dengan jumlah sampel 32 orang	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknik distraksi menonton kartun memiliki pengaruh yang disgnifikan atau terdapat perbedaan dengan hasil uji statistic yaitu nilai p-value 0,000 ( $p < 0,05$ ). Dengan

Sasroamtmodjo Tanjung Selor		menggunakan teknik <i>Concecutive Sampling</i> . Pengumpulan data menggunakan lembar observasi skala nyeri FLACC	demikian peneliti berasumsi bahwa pemberian teknik distraksi dengan <i>audio visual</i> dengan menonton kartun dapat mengurangi <i>atraumatic care</i> pada anak.
5. Penerapan <i>Atraumatic Care: Audiovisual</i> Terhadap Penurunan Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah	Selvia Novitasari, Weti, Ferasinta, Nopia Wati, 2021	Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain <i>Quasi Experimental</i> . Dimana peneliti membagi kedalam 2 kelompok, yaitu kelompok control dan kelompok intervensi (yang diberikan <i>audiovisual</i> ).	Hasil penelitian ini yang dilakukan di RS Harapan dan Doa Kota Bengkulu dengan 6 responden didapatkan hasil sebelum dilakukan intervensi 2 orang mengalami cemas berat (33,3%) dan 2 orang mengalami cemas ringan (33,3%) kemudian setelah diberikan intervensi pemberian <i>audiovisual</i> dengan menonton animasi menurun menjadi 4 orang tidak cemas (66,7%) dan 2 orang cemas ringan (33,3%). Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah sebelum dan sesudah dilakukan intervensi <i>audiovisual</i> .

#### D. Rencana Aplikasi Jurnal Pada Kasus

##### 1. Rencana penerapan pada kasus

Rencana penerapan jurnal pada kasus asuhan keperawatan pada anak dengan *atraumatic care* yang menjalani hospitalisasi di Ruang Nakula Sadewa RSUD Panembahan Senopati Bantul akan dilakukan tahapan-tahapan sebagai berikut:

- a. Melakukan pengkajian pada anak dengan *atraumatic care* yang menjalani hospitalisasi dengan mengumpulkan data dengan anamnesa, observasi, pemeriksaan fisik dan kuisisioner kecemasan.
- b. Menetapkan diagnosa setelah menemukan data kemudian dilakukan

analisis data dan menentukan diagnosa keperawatan yang sesuai dengan kondisi anak.

- c. Intervensi yang digunakan merupakan hasil penelitian langsung yang ditemukan dalam jurnal berdasarkan EBN (Evidence Basice Nursing). Sebelum dilakukan pengambilan data orang tua responden diberikan informasi tentang penelitian yang akan dilakukan, keuntungan dan dampak yang ditimbulkan akibat penelitian.
  - d. Implementasi yang dilakukan adalah penerapan atraumatic care menggunakan audiovisual yang dilakukan selama tiga hari. Pemberian audiovisual ini berdasarkan standar operasional prosedur.
  - e. Evaluasi dalam kasus ini dilakukan pengkajian kecemasan menggunakan kuisioner sebelum dan sesudah dilakukan pemberian audiovisual pada klien untuk melihat apakah tingkat kecemasan menurun atau tidak.
2. Prosedur (SOP)

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah prosedur pemberian *audiovisual* pada anak, oleh Fatmawati *et al* (2019) yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Standar Operasional Prosedur Audiovisual**

<b>STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) PEMBERIAN AUDIOVISUAL PADA ANAK</b>	
<b>Pengertian</b>	Penerapan <i>antraumatic care</i> menggunakan <i>audiovisual</i> merupakan intervensi yang digunakan untuk mengurangi kecemasan pada anak dengan menampilkan video
<b>Tujuan</b>	Menurunkan kecemasan pada anak yang di rawat di RSUD Bantul pada saat diberikan prosedur tindakan keperawatan atau medis
<b>Kebijakan</b>	Pasien anak usia 3-5 tahun yang dilakukan tindakan keperawatan atau medis
<b>Prosedur</b>	<p>Tahapan Pra Interaksi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membaca catatan keperawatan atau rekam medis pasien</li> <li>2. Melakukan verifikasi data minimal dua identitas</li> <li>3. Melakukan cuci tangan</li> <li>4. Menyiapkan smart phone</li> <li>5. Video yang berdurasi (2-15 menit)</li> </ol> <p>Tahap Orientasi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan salam sebagai pendekatan terapeutik</li> <li>2. Menjelaskan tujuan dan prosedur tindakan pada keluarga/pasien</li> <li>3. Menanyakan persiapan klien sebelum kegiatan dilakukan</li> </ol> <p>Tahap Kerja</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Posisikan pasien nyaman mungkin</li> </ol>

- 
2. Sebelum dilakukan tindakan alihkan focus kecemasan pasien terhadap video yang telah disiapkan selama 2 -15 menit
  3. Sajikan video dengan pantauan perawat selama prosedur tindakan dilakukan
  4. Setelah prosedur tindakan selesai biarkan anak tetap menonton selama 2 menit

Evaluasi tindakan

1. Evaluasi tindakan dan reaksi pasien terhadap tindakan yang diberikan
  2. Berpamitan dengan pasien
  3. Membersihkan alat-alat
  4. Melakukan kebersihan tangan 6 langkah
  5. Dokumentasikan prosedur (mencatat kegiatan dalam lembar catatan keperawatan)
- 

### 3. Observasi Yang Akan Dilakukan

Observasi yang dilakukan yaitu dengan melihat tingkat kecemasan anak apakah menurun atau tidak dengan menggunakan kuisioner *Hamilton Rating Scale For Anxiety* (HARS). Pengkajian dilakukan sebelum intervensi membutuhkan waktu 5-10 menit untuk mengukur tingkat kecemasan menggunakan kuisioner *Hamilton Rating Scale For Anxiety* (HARS). Kemudian setelah intervensi dilakukan pengkajian lagi setelah tindakan injeksi selesai selama 15 menit untuk mengetahui apakah tingkat kecemasan menurun atau tidak (Retnani *et al.*, 2019). Observasi dilakukan selama 3 hari berturut-turut dengan melakukan penilaian sebelum dan sesudah diberikan intervensi pemberian *audiovisual* selama 2-15 menit.

### 4. Hasil/Outcome Yang Akan Dinilai

Hasil yang akan dinilai adalah apakah tingkat kecemasan anak menurun setelah diberikan intervensi selama 3 hari berturut-turut dengan pemberian *audiovisual*.

### 5. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini yaitu:

- a. Aspek teoritis, pada saat peneliti mencari jurnal-jurnal keperawatan sebagai acuan saat penelitian, peneliti mengalami sedikit kesulitan dikarenakan sedikitnya jumlah jurnal keperawatan yang serupa dengan penelitian yang akan dilaksanakan.
- b. Kesulitan juga dialami peneliti saat mencari calon pasien dikarenakan

sedikitnya anak usia prasekolah dan dilakukan tindakan injeksi (invasiv) yang sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi yang sudah ditentukan oleh peneliti di tempat penelitian.

PERPUSTAKAAN  
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI  
YOGYAKARTA