

## BAB IV

### TEKNIK PENCARIAN JURNAL DAN ANALISIS JURNAL

#### A. Cara Mencari Jurnal

##### 1. *Freamework*

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

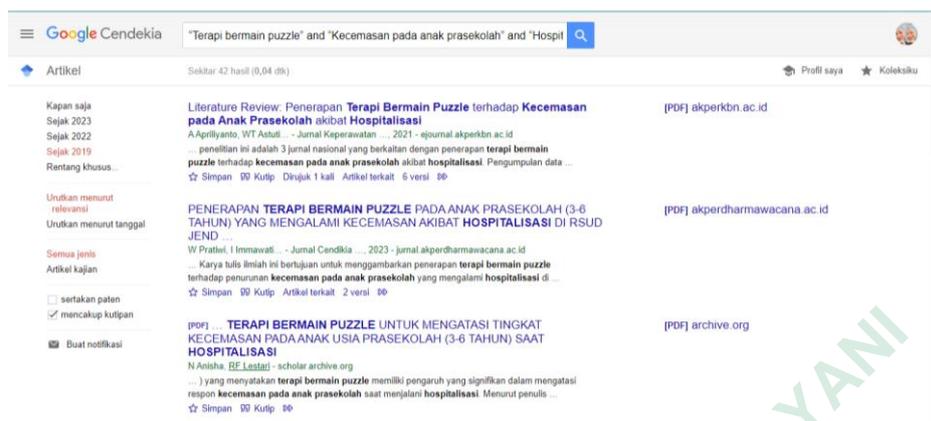
- a. *Problem/population*, populasi atau masalah yang akan dianalisis pada penelitian ini adalah anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi
- b. *Intervention*, tindakan yang akan dilakukan yaitu terapi bermain *puzzle*
- c. *Comparation*, tidak ada pembandingan
- d. *Outcome*, adanya pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan pada anak yang mengalami hospitalisasi

##### 2. Database

Database yang digunakan dalam penelusuran pustaka yaitu *Pubmed, Elsevier* dan *Google Scholar*.

##### 3. Kata Kunci

Pencarian jurnal ini menggunakan *keyword* dan *Boolean* oprator (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 untuk adalah “Terapi bermain *puzzle*” and “Kecemasan anak usia prasekolah” and “Hospitalisasi”.



Gambar 4. 1 Pencarian Jurnal dengan *Keyword*

Pada pencarian jurnal penelitian ini menggunakan situs data base *Google Scholar* dengan menggunakan *keyword* “Terapi bermain *puzzle*” and “Kecemasan pada anak prasekolah” and “Hospitalisasi” dan didapatkan 42 jurnal dengan peneliti mefilter dengan tahun pencarian “2019-2023”. Dari hasil pencarian 42 jurnal tersebut peneliti melakukan seleksi Kembali dengan melihat kriteria inklusi dan seklusi, sehingga didapatkan sebanyak 5 jurnal yang akan dijadikan sebagai jurnal acuan dalam penelitian ini. Jurnal utama yang diambil dalam penelitian ini berjudul “*The Effect of Therapy Containing Puzzle on Dereasing Anxiety of Hospitalized Children Aged 3-6 Years*”.

#### 4. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Tabel 4. 1 Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria	Inklusi	Eksklusi
<b>Population/ Problem</b>	Jurnal nasional dan internasional dari <i>database</i> yang berbeda dan berkaitan dengan variabel penelitian yaitu terapi bermain <i>puzzle</i> terhadap tingkat kecemasan pada anak dengan hospitalisasi	Jurnal nasional dan internasional dari <i>database</i> yang berbeda dan tidak ada kaitannya dengan variabel penelitian
<b>Intervention</b>	Terapi bermain <i>puzzle</i>	Intervensi tang tidak sesuai dengan topik studi kasus
<b>Comparation</b>	Tidak ada intervensi pembanding	Tidak ada intervensi pembanding

Kriteria	Inklusi	Ekklusi
<i>Outcome</i>	Dapat menurunkan tingkat kecemasan	Tidak adanya penurunan tingkat kecemasan
<b>Tahun terbit</b>	Artikel atau jurnal tang terbit setelah tahun 2019-2023	Artikel atau jurnal yang terbit sebelum tahun 2019
<b>Bahasa</b>	Bahasa Indonesia dan bahasa Inggris	Selain bahasa Indonesia dan bahasa Inggris

## B. Resume Jurnal

Berikut adalah resume jurnal yang akan diaplikasikan sebagai intervensi :

### 1. Judul Artikel

*“The Effect of Therapy Containing Puzzle on Dereasing Anxiety of Hospitalized Children Aged 3-6 Years”*

### 2. Penulis

Dini Rismalah Dewi, Arena Lestari & Diny Vellyana 2019.

### 3. *Introduction*

Hospitalisasi merupakan bagian yang dimana anak harus beradaptasi dengan lingkungan yang baru, mengalami perpisahan dengan keluarga, serta nyeri dibagian tubuh akibat traumatik. Hal ini dapat mengakibatkan anak menjadi cemas, gelisah, ketakutan serta merasa terancam. Salah satu yang menjadi kecemasan pada anak prasekolah selama hospitalisasi adalah perlakuan pada bagian tubuhnya, dikarenakan keterbatasan pengetahuan anak tentang tubuh.

Dalam pelaksanaan perawatan pada anak yang mengalami hospitalisasi akan mengalami hambatan atau kendala sehingga dapat memperlambat proses penyembuhan. Upaya untuk meminimalkan hambatan-hambatan selama proses perawatan pada anak yaitu dengan meminimalkan stressor anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan terapi bermain.

Terapi bermain pada anak yang sedang menjalani hospitalisasi bertujuan agar anak tidak merasa bosan atau jenuh ketika di rumah sakit,

tidak mengalami cemas dan anak bisa merasakan senang. Jenis permainan yang banyak disukai anak usia prasekolah yaitu permainan dengan menggunakan kemampuan motorik seperti *puzzle*, menggambar dan bermain lilin yang bisa dibentuk.

*Puzzle* merupakan metode permainan dengan menggunakan ketekunan dan kesabaran dalam merangkainya. Tujuan permainan *puzzle* pada anak yang sedang menjalani hospitalisasi adalah untuk mengurangi dampak hospitalisasi yang disebabkan oleh perawatan selama dirumah sakit. Permainan ini tidak memerlukan energi yang besar dan juga mudah, sehingga dalam proses menyelesaikan *puzzle* mental anak lambat laun akan terbiasa untuk bersikap sabar, tenang dan tekun.

#### 4. *Method*

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan menggunakan desain penelitian *quasi eskperimen* dengan pendekatan *non-equivalent control grup desigen* dengan *pre-test and post-test*. Populasi pada penelitian ini adalah anak usia prasekolah. Penelitian ini dibagi menjadi kelompok intervensi dan kelompok kontrol. Kelompok intervensi adalah 17 anak usia prasekolah yang di rawat di Rumah Sakit Abdul Moeloek Povinsi Lampung Indonesia dengan jumlah, sedangkan kelompok kontrol adalah 17 anak usia prasekolah yang dirawat di rumah sakit lain. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Preschool Anxiety Scale* (PAS) dan lama pemberian intervensi selama 15-25 menit.

#### 5. *Result*

Hasil penelitian menunjukkan distribusi frekuensi rata-rata tingkat kecemasan anak sebelum dilakukan intervensi pada kelompok kontrol sebesar 42,53 dengan SD sebesar 8,58 dan rata-rata tingkat kecemasan anak pada kelompok intervensi sebesar 40,00 dengan SD sebesar 4,7. Sedangkan setelah dilakukan intervensi pada kelompok kontrol tingkat kecemasan menjadi 8,33 dengan SD 1,15 dan rata-rata

tingkat kecemasan pada kelompok intervensi sebesar 8,50 dengan SD 1,00.

Berdasarkan hasil analisis bivariat rata-rata tingkat kecemasan anak pada kelompok kontrol 39,24 dan intervensi sebesar 26,82 yang berarti terdapat perbedaan sebesar 12,42. Hasil uji-t diperoleh t-hitung sebesar 4,921 dan t-tabel sebesar 1,746 dengan  $p\text{-value} = 0,000 < 0,05$ . Hal ini berarti ada pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap penurunan kecemasan pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) yang mengalami hospitalisasi di ruang perawatan Alamanda RS Abdul Moeloek Bandar Lampung.

#### 6. *Discussion*

Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa terapi bermain *puzzle* ada pengaruh terhadap penurunan tingkat kecemasan pada anak dengan hospitalisasi. Hal ini menunjukkan bahwa dengan diberikan terapi bermain dengan permainan *puzzle*, rata-rata anak akan cenderung mengalami penurunan tingkat kecemasan yang lebih signifikan dibandingkan dengan anak yang tidak mendapat perlakuan terapi bermain dengan *puzzle*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Golitaleb *et al.*, 2023), bahwa terapi bermain *puzzle* dapat menurunkan kecemasan hospitalisasi. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Dewi *et al.*, 2020) juga mengatakan bahwa setelah dilakukan terapi bermain *puzzle* pada anak usia prasekolah didapatkan bahwa terapi bermain *puzzle* dapat digunakan untuk menurunkan kecemasan akibat hospitalisasi pada anak. Hal ini sejalan dengan penelitian (Israeli *et al.*, 2020), yang dimana didapatkan bahwa nilai kecemasan anak usia prasekolah sebelum dilakukan intervensi yaitu 1,73 dan setelah dilakukan intervensi turun menjadi 0,91. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terapi bermain *puzzle* dapat diterapkan untuk menurunkan tingkat kecemasan hospitalisasi pada anak usia prasekolah.

### C. Jurnal Pemanding

Jurnal pemanding yang digunakan pada penelitian ini antara lain :

**Tabel 4. 2 Jurnal Pemanding**

No	Judul Penelitian	Tahun & Penulis	Metode	Hasil Penelitian
1.	Bermain ( <i>Puzzle</i> ) terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah yang Mengalami Hospitalisasi	Andri Yulianto, Idayati dan Senja Atika Sari 2021.	Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan <i>crosssectional</i> rancangan eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini adalah anak yang berusia 4-6 tahun yang dirawat diruang anak. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari kuesioner HARS dan SOP terapi bermain.	Hasil pada penelitian ini didapatkan bahwa sebelum dilakukan terapi bermain <i>puzzle</i> didapatkan hasil pengkajian kecemasan adalah 20.94 (Kecemasan ringan) dan setelah dilakukan terapi bermain <i>puzzle</i> didapatkan hasil 13,28 (Tidak ada kecemasan). Hasil analisis bivariat diperoleh t-tabel 12,638 dan t-hitung 1,746. Selanjutnya berdasarkan uji statistic $p\text{-value} = 0,000$ ( $p\text{-value} < \alpha = 0,05$ ) yang berarti adanya pengaruh terapi bermain terhadap tingkat kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah diruang anak.
2.	Pengaruh Terapi Bermain <i>Puzzle</i> terhadap Tingkat Kecemasan Hospitalisasi pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di RSUD Dr.Harjono	Haryadi, 2019.	Metode penelitian pada penelitian ini menggunakan <i>experimental research desain</i> . Populasi yang dipilih adalah pasien anak usia prasekolah yang	Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum dilakukan terapi <i>puzzle</i> , yang mengalami kecemasan sebanyak 14 responden (73,7%). Sedangkan setelah dilakukan terapi tingkat kecemasan turun menjadi 4

No	Judul Penelitian	Tahun & Penulis	Metode	Hasil Penelitian
	Kabupaten Ponorogo		dirawat diruang anak dengan instrument kuesioner dan formulir observasi.	responden (21.1%). Hasil uji statistik menggunakan uji Wilcoxon dengan $\alpha$ 95% diperoleh p-value = 0.000 ( $p < 0.05$ ) sehingga ada pengaruh yang signifikan antara terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia pra sekolah di RSUD Harjono Kabupaten Ponorogo. Ada pengaruh terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan hospitalisasi pada anak usia prasekolah di RSUD Harjono Kabupaten Ponorogo.
3.	<i>The Effect of Play Puzzle Therapy on Anxiety of Children Preschooler In Kota Kendari Hospital</i>	Israeli, Mimi Yati, Islamiyah & Fitri Rachmillah Fadmi, 2020.	Desain pada penelitian ini adalah <i>quasi eksperimen</i> dengan desain pre-test dan post-test. Instrument yang digunakan adalah <i>Face Anxiety Scale For Children</i> .	Hasil penelitian didapatkan bahwa nilai sebelum diberikan intervensi rata-rata 1,73 dan menurun menjadi 0,91 setelahdi berikan terapi bermain <i>puzzle</i> . Hasil uji statistis <i>one-sample Kolmogrov-SImrnov Test</i> menghasilkan singnifikansi ( <i>p-value</i> ) sebesar 0,002 sebelum diberikan intervensi dan setelah diberikan intervensi sebesar 0,014. Maka dari itu dapat

No	Judul Penelitian	Tahun & Penulis	Metode	Hasil Penelitian
				disimpulkan bahwa terapi bermain <i>puzzle</i> dapat menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang sedang hospitalisasi.
4.	<i>The Effect of Therapy Containing Puzzle on Dereasing Anxuetly of Hospitalizes Children Aged 3-6 Years</i>	Dini Rismala Dewi, Arena Lestari & Diny Vellyana, 2019.	Desain pada penelitian ini adalah <i>quasi eksperimen</i> dengan pendekatan <i>non-equivalent control group design</i> dengan pre-test dan post-test dengan populasi anak usia prasekolah. Instrumen yang digunakan adalah <i>Preschool Anxiety Scale</i> (PAS)	Penelitian ini menggunakan metode uji-t, analisis data dari instrumen PAS (Pre – School Anxiety Scale) sehingga $p\text{-value} = 0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa terapi bermain <i>puzzle</i> berpengaruh dalam menurunkan kecemasan hospitalisasi pada anak usia pra sekolah. Artinya terapi bermain dengan menggunakan terapi <i>puzzle</i> dapat diterapkan pada anak dalam menurunkan kecemasan anak saat hospitalisasi.
5.	Pengaruh Terapi bermain <i>Puzzle</i> terhadap Kecemasan pada Anak Prasekolah	Vivi Syovia Sapardi & Rifka Putri Andayani, 2021.	Desain penelitian ini adalh <i>quasi eksperimen</i> dengan pendekatan <i>one grup design</i> . Penelitian dilakukan di RSUD dr.Rasidin Padang. Populasi pada penelitian ini adlah anak usia	Hasil penelitian ini ditemukan bahwa rata-rata nilai kesemasan sebelum diberi terapi bermain <i>puzzle</i> sebesar 76,2 dan rata-rata nilai kecemasan setelah diberikan inntervensi sebesar 42,6. Dari nilai diatas kemudian ditemukan ada perbedaan selisih antara sebelum dan

No	Judul Penelitian	Tahun & Penulis	Metode	Hasil Penelitian
			prasekolah yang berjumlah 20 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner kecemasan. analisa menggunakan uji T-test (t-dependen).	sesudah diberikan terapi bermain <i>puzzle</i> sebesar 33,6 dan <i>p value</i> yaitu 0,000. Maka terapi bermain <i>puzzle</i> berpengaruh terhadap penurunan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah akibat hospitalisasi.

#### D. Rencana Aplikasi Jurnal Pada Kasus

##### 1. Rencana penerapan pada kasus

Rencana penerapan jurnal pada kasus asuhan keperawatan pada anak dengan hospitalisasi di ruang Nakula Sadewa RSUD Panembahan Senopati Bantul akan dilakukan dengan melakukan pengkajian secara menyeluruh kepada pasien serta melakukan pengkajian kecemasan menggunakan kuesioner *preschool anxiety scale*. Kriteria pasien sesuai jurnal yaitu anak usia prasekolah yang sedang dirawat di rumah sakit dan mengalami kecemasan sedang. Kemudian setelah itu dilakukan intervensi selama empat hari berturut-turut dimana waktu setiap pertemuan adalah 15-20 menit. Tingkat kecemasan diukur menggunakan kuesioner *preschool anxiety scale* sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain *puzzle*. *Puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *puzzle* sesuai dengan rentang usia yaitu *puzzle* yang terdiri dari 15-30 keping.

##### 2. Prosedur (SOP)

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah prosedur dalam melakukan terapi bermain, antara lain (Yasbiati & Gandana, 2019):

Tabel 4. 3 Standar Oprasional Prosedur Terapi Bermain Puzzle

<b>STANDAR OPRASIONAL PROSEDUR TERAPI BERMAIN PUZZLE</b>	
<b>Pengertian</b>	<i>Puzzle</i> merupakan permainan mencocokkan kepingan-kepingan gambar untuk mengajarkan dan mengenalkan bentuk, ukuean, jumlah, warna, kesamaan perbedaan, berhitung, mengurutkan dan mengelompokan
<b>Tujuan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Untuk melatih kesabaran</li> <li>2. Untuk melatih ketangkasan mata dan tangan</li> <li>3. Untuk mengasah kemampuan berpikir dan daya ingat</li> <li>4. Sebagai metode belajar</li> <li>5. Sarana bermain anak agak tidak bosan</li> <li>6. Dapat menurunkan kecemasan pada anak</li> </ol>
<b>Kebijakan</b>	Anak yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi
<b>Peralatan</b>	<i>Puzzle</i> sesuai dengan umur dan jenis kelamin
<b>Prosedur</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tahap Persiapan <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pasien dan keluarga diberikan informasi mengenai tujuan bermain</li> <li>b. Melakukan kontrak waktu</li> <li>c. Pasien tidak mengantuk dan rewel</li> <li>d. Pasien posisi duduk</li> </ol> </li> <li>2. Tahap Pra-Interaksi <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Melakukan kontrak waktu</li> <li>b. Memastikan kesiapan anak</li> <li>c. Menyiapkan alat</li> </ol> </li> <li>3. Tahap Orientasi <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Memberikan salam kepada pasien dan menyapa nama pasien</li> <li>b. Menjelaskan tujuan dan prosedur tindakan</li> <li>c. Menanyakan persetujuan dan kesiapan klien sebelum kegiatan dilakukan</li> </ol> </li> <li>4. Tahap Kerja <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Memberi petunjuk pada anak cara bermain</li> <li>b. Mempersilahkan anak untuk melakukan permainan sendiri atau dibantu orangtuanya</li> <li>c. Memotivasi keterlibatan klien dan orangtua</li> <li>d. Memberi pujian kepada anak jika anak mampu melakukan</li> <li>e. Meminta anak menceritakan apa yang diperbuat atau dilakukannya</li> <li>f. Menanyakan perasaan anak setelah bermain</li> <li>g. Menanyakan perasaan dan pendapat keluarga tentang permainan</li> </ol> </li> <li>5. Tahap Terminasi <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Melakukan evaluasi sesuai dengan tujuan</li> <li>b. Berpamitan dengan pasien</li> <li>c. Membereskan dan merapikan alat</li> <li>d. Mencuci tangan</li> <li>e. Mencatat respon pasien serta keluarga dalam lembar catatan dan kesimpulan hasil bermain.</li> </ol> </li> <li>6. Dokumentasi Dokumentasikan hasil (Hari/tanggal, tindakan, evaluasi, dan nama terang perawat)</li> </ol>

3. Observasi yang akan dilakukan

Observasi yang dilakukan yaitu melihat apakah tingkat kecemasan anak menurun atau tidak menggunakan kuesioner *Preschool Anxiety Scale*. Observasi dilakukan selama 4 hari berturut-turut dengan melakukan penilaian tingkat kecemasan sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain Puzzle.

4. Hasil/Outcome yang akan dinilai

Hasil yang akan dinilai yaitu tingkat kecemasan. Setelah dilakukan observasi selama empat hari berturut-turut, kemudian dilihat apakah dengan terapi bermain *puzzle* dapat menurunkan tingkat kecemasan pada anak akibat hospitalisasi atau tidak.