

BAB III

TEKNIK PENCARIAN JURNAL DAN RESUME JURNAL

A. Cara Mencari Jurnal

1. Pertanyaan Penelitian

“ Bagaimana Pengaruh Terapi Mewarnai Terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah Yang Mengalami Hospitalisasi Di Ruang Rawat Inap Anak”

2. PICO

Dalam proses pencarian jurnal, penulis menerapkan metode PICO, yang mencakup *population*, *intervensi*, *comparation*, dan *outcome*.

Tabel 3.1 PICO

<i>Population</i>	Anak prasekolah usia 3-6 tahun yang mengalami kecemasan di ruang rawat inap
<i>Intervensi</i>	Terapi bermain mewarnai
<i>Comparation</i>	-
<i>Outcome</i>	Pengaruh terapi bermain mewarnai pada kecemasan

3. Database dan *Search Engine*

Pencarian jurnal dilakukan pada November 2024. Penelitian ini menggunakan data sekunder yang bersumber dari hasil-hasil studi terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti lain. Pencarian jurnal dilakukan melalui basis data Google Scholar sebagai media utama pengumpulan referensi.

4. Kata kunci

Proses pemilihan jurnal/artikel dapat dilakukan dengan lebih efisien melalui penggunaan Boolean operator (And) dan pemilihan kata kunci yang disesuaikan dengan kebutuhan pencarian. Pendekatan ini mempermudah dalam menentukan jurnal atau artikel yang akan digunakan, yaitu:

Tabel 3.2 Kata Kunci Pencarian Artikel

Kata Kunci Pencarian Artikel			
Terapi Bermain Mewarnai	“And”	Kecemasan	“And”
		Hospitalisasi	“And”
			Anak Prasekolah

5. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

a. Kriteria Inklusi

1. Anak berusia 3 hingga 6 tahun yang berada pada tahap prasekolah.
2. Kesadaran Compos mentis dan bersedia mengikuti terapi bermain mewarnai.
3. Orang tua menyetujui keterlibatan anaknya sebagai responden
4. Pasien yang menjalani hari pertama atau kedua masa perawatan di rumah sakit.

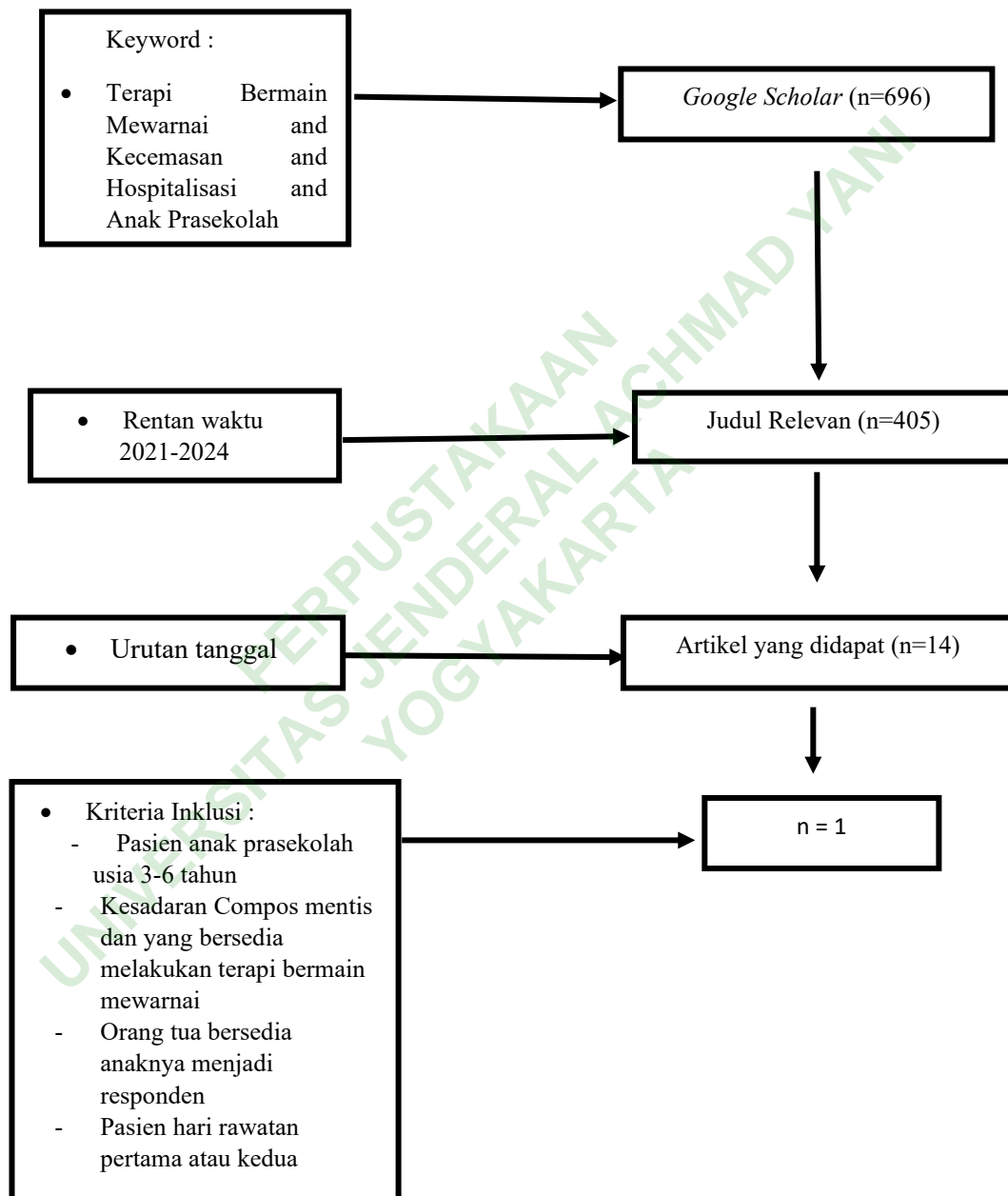
b. Eksklusi

1. Pasien yang berada dalam kondisi perawatan penuh (*total care*).
2. Pasien yang menolak untuk berpartisipasi dalam kegiatan terapi bermain.
3. Pasien yang tidak memperoleh izin dari orang tua atau wali.
4. Pasien dengan kondisi khusus seperti autisme, hidrosefalus, gangguan hiperaktivitas, tunagrahita, maupun yang sedang dirawat di ruang isolasi.

B. Hasil Pencarian dan Seleksi Studi

Dalam proses penelusuran artikel, penulis menggunakan metode *Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta-Analysis* (PRISMA). Untuk artikel yang relevan dengan EBN, penulis mencari menggunakan Google Scholar dengan kata kunci “ Terapi Bermain Mewarnai and Kecemasan and Hospitalisasi and Anak Prasekolah”. Dari pencarian tersebut, ditemukan 696 jurnal yang kemudian disaring berdasarkan rentang waktu 2021–2024 sehingga menghasilkan 405 judul yang relevan. Selanjutnya untuk memastikan kesesuaian, dilakukan seleksi berdasarkan urutan tanggal, sehingga diperoleh 14 artikel yang sesuai. Berikutnya penulis melakukan penentuan artikel yang

judulnya "Pengaruh Terapi Mewarnai Terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah Yang Mengalami Hospitalisasi Di Ruang Rawat Inap Anak" yang digunakan sebagai jurnal acuan penulis.



Gambar 3.1 Hasil Pencarian Jurnal

C. Resume Jurnal

1. Judul Artikel

“Pengaruh Terapi Mewarnai Terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah Yang Mengalami Hospitalisasi Di Ruang Rawat Inap Anak”.

2. *Author* (Penulis)

- a. Penulis : Velga Yazia, Ulfa Suryani
- b. Tahun Terbit : 2024
- c. Negara : Indonesia

3. Pendahuluan (*Introduction*)

Kondisi sehat dan sakit merupakan suatu kondisi yang dapat dialami oleh seluruh individu, termasuk anak-anak. Mengingat karakteristik biologis dan fisiologis anak yang masih dalam tahap perkembangan, mereka memiliki kerentanan yang lebih tinggi terhadap penyakit, terutama jika dikaitkan dengan sistem imun dan mekanisme pertahanan tubuh yang belum berfungsi secara optimal. Hospitalisasi merupakan suatu proses yang perlu dijalani ketika anak berada dalam kondisi sakit dan memerlukan perawatan intensif di rumah sakit hingga kondisi kesehatannya memungkinkan untuk kembali ke rumah. Data menunjukkan bahwa setidaknya 30% anak pernah menjalani perawatan di fasilitas pelayanan kesehatan, dan sekitar 5% di antaranya mengalami rawat inap lebih dari satu kali. Anak-anak yang menjalani perawatan di rumah sakit umumnya mengalami berbagai reaksi emosional seperti kecemasan, kemarahan, kesedihan, ketakutan, serta rasa bersalah. Respons emosional ini muncul sebagai akibat dari situasi yang baru dan belum pernah dialami sebelumnya, perasaan tidak aman serta ketidaknyamanan, kehilangan, dan pengalaman yang dirasakan menyakitkan. Oleh sebab itu, anak yang mengalami kecemasan cenderung menunjukkan perilaku seperti bersikap agresif melalui tindakan marah dan memberontak, mengungkapkan kemarahan secara verbal, menolak bekerja sama dengan perawat, serta menunjukkan ketergantungan yang tinggi terhadap orang tua. Anak dapat mengalami kecemasan akibat terganggunya pola tidur, menurunnya selera makan, serta hambatan dalam proses

perkembangan. Kondisi-kondisi tersebut berpotensi menghambat jalannya proses pemulihan dari penyakit yang diderita. Perilaku anak yang menunjukkan respons negatif dapat menghambat kelancaran pelayanan keperawatan, yang pada akhirnya berdampak pada proses pemulihan yang tidak maksimal. Jika kondisi ini terus berlanjut dalam jangka panjang, anak berisiko kehilangan kemampuan mengendalikan diri dan bahkan dapat mengalami depresi.

Guna menurunkan tingkat kecemasan yang timbul akibat proses hospitalisasi, dibutuhkan suatu media yang mampu membantu meredakan rasa cemas pada anak, sehingga anak dapat bersikap kooperatif terhadap intervensi keperawatan yang diberikan. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah terapi bermain, yang dapat diterapkan baik pada anak yang dalam kondisi sehat maupun yang sedang sakit. Meskipun anak berada dalam kondisi sakit, kebutuhan untuk bermain tetap merupakan aspek penting yang harus dipenuhi. Aktivitas bermain dapat dimanfaatkan sebagai sarana psikoterapi atau intervensi terapeutik yang dikenal sebagai terapi bermain. Terapi ini bertujuan untuk membantu mengurangi emosi negatif pada anak seperti ketakutan, kecemasan, kesedihan, ketegangan, serta rasa nyeri.

4. Metode Penelitian (*Methods*)

Penelitian ini menerapkan desain pra-eksperimen dengan metode satu kelompok pre-test dan post-test. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara purposive sampling terhadap 20 responden, dengan instrumen berupa kuesioner tingkat kecemasan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji *Paired Samples t-Test*.

5. Hasil analisis (*Result Analysis*)

Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa terapi bermain mewarnai gambar berpengaruh terhadap tingkat kecemasan anak prasekolah yang menjalani perawatan di rumah sakit. Rerata skor kecemasan sebelum intervensi tercatat sebesar 40,95 sedangkan setelah pemberian terapi bermain, rerata tersebut menurun menjadi 31,60. Hasil analisis

menggunakan uji *Paired Samples t-Test* menunjukkan nilai signifikansi (p -value) $< 0,05$, yaitu 0,000, yang berarti terdapat perbedaan yang bermakna secara statistik.

6. Pembahasan (*Discussion*)

a. Rerata Kecemasan akibat Hospitalisasi Pada Anak Sebelum diberikan Terapi Mewarnai

Berdasarkan hasil analisis univariat, diketahui bahwa rata-rata tingkat kecemasan anak akibat hospitalisasi sebelum diberikan intervensi adalah sebesar 40,10 dengan standar deviasi 4,122. Hasil penilaian kuesioner menunjukkan bahwa skor kecemasan terendah yang diperoleh responden adalah 33, sedangkan skor tertingginya mencapai 46. Berdasarkan hasil estimasi dengan tingkat kepercayaan 95%, diketahui bahwa rata-rata tingkat kecemasan anak akibat hospitalisasi sebelum diberikan intervensi berada dalam rentang antara 37,15 hingga 43,05.

b. Rerata Kecemasan Akibat Hospitalisasi Anak Setelah Diberikan Terapi Mewarnai

Setelah diberikan perlakuan berupa terapi mewarnai sebagai bentuk art therapy, hasil analisis univariat menunjukkan bahwa rata-rata tingkat kecemasan anak akibat hospitalisasi menurun menjadi 32,10 dengan standar deviasi sebesar 2,601. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner, skor kecemasan terendah yang diperoleh responden adalah 27 sementara skor tertinggi mencapai 36. Berdasarkan estimasi dengan tingkat kepercayaan 95% rata-rata tingkat kecemasan anak akibat hospitalisasi sebelum diberikan terapi mewarnai berada dalam rentang 30,24 hingga 33,96. Secara umum terlihat adanya penurunan kecenderungan respon kecemasan setelah anak mengikuti terapi bermain mewarnai gambar. Meskipun demikian terdapat dua anak yang menunjukkan perubahan skor kecemasan namun masih berada dalam kategori cemas ringan. Hal ini terjadi karena setiap anak memiliki karakteristik dan sumber stres yang berbeda-beda. Jenis penyakit atau diagnosis yang dialami juga

menjadi faktor yang memengaruhi tingkat kecemasan, sehingga pada sebagian anak kecemasan tetap bertahan pada level tertentu. Dengan demikian tingkat kecemasan anak sangat dipengaruhi oleh kondisi medis yang sedang dialaminya.

c. Pengaruh Terapi Bermain Terhadap Kecemasan Anak Usia Pra Sekolah yang mengalami Hospitalisasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan terapi bermain secara signifikan mampu menurunkan tingkat kecemasan pada anak yang mengalami perawatan di rumah sakit. Berdasarkan hasil analisis statistik, ditemukan bahwa art therapy berpengaruh terhadap penurunan kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah (3–6 tahun). Pengujian menggunakan *Paired Sample Correlation Test* menghasilkan nilai P sebesar 0,000, yang berarti $P < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kecemasan sebelum dan sesudah pemberian terapi mewarnai pada anak usia prasekolah yang menjalani perawatan di rumah sakit. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata tingkat kecemasan anak akibat hospitalisasi sebelum diberikan intervensi adalah sebesar 40,10, dengan standar deviasi sebesar 4,122. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner, nilai kecemasan terendah yang diperoleh responden adalah 33, sedangkan nilai tertinggi mencapai 46. Melalui estimasi dengan tingkat kepercayaan 95%, dapat diyakini bahwa rata-rata kecemasan anak sebelum intervensi berada dalam kisaran 37,15 hingga 43,05.

Kecemasan pada anak selama masa perawatan di rumah sakit dipengaruhi oleh sejumlah aspek, seperti umur, jenis kelamin, serta pengalaman sebelumnya dalam menjalani perawatan di rumah sakit, serta kehadiran anggota keluarga yang mendampingi. Peneliti berpendapat bahwa jenis kelamin berkontribusi terhadap perbedaan tingkat kecemasan dapat dipengaruhi oleh perbedaan tingkat aktivitas antara anak laki-laki dan perempuan. Anak laki-laki biasanya memiliki tingkat aktivitas bermain yang lebih tinggi dan mampu menyesuaikan

diri dengan lingkungan rumah sakit, sehingga rasa cemas karenan proses perawatan cenderung lebih rendah.

D. Rencana Aplikasi Jurnal Pada Kasus

Proses pengimplementasian jurnal dalam kasus keperawatan di lahan, terdapat sejumlah tahapan yang harus dilakukan. Berikut adalah rancangan tahapan implementasi jurnal pada kasus tersebut:

1. Pengkajian

Pengkajian dilakukan pada pasien anak diruang rawat inap yang mengalami kecemasan dengan mengumpulkan data melalui observasi, pemeriksaan fisik, serta wawancara.

2. Pemahaman diagnosis dan masalah actual

Hasil pengumpulan data selanjutnya dianalisis untuk merumuskan masalah keperawatan atau menetapkan diagnosis yang sesuai.

3. Penyusunan rencana/intervensi

Perumusan rencana tindakan atau intervensi disusun berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dari jurnal *Evidence-Based Nursing* (EBN).

4. Implementasi

Memberikan terapi bermain bewarnai kepada pasien anak.

5. Evaluasi

Melakukan evaluasi terhadap perubahan tingkat kecemasan pasien pasca pemberian intervensi berupa terapi bermain mewarnai..

6. Dokumentasi

Semua kegiatan didokumentasikan melalui wawancara, observasi, dan pelaksanaan implementasi.

E. Prosedur Tindakan (SOP)

Langkah pertama dalam tahap persiapan adalah menyampaikan salam terapeutik kepada pasien dan orang tua pasien, memvalidasikan kondisi pasien, menjaga privasi pasien, memberikan penjelasan kepada orang tua pasien mengenai tujuan serta tahapan pelaksanaan terapi mewarnai gambar,

serta meminta persetujuan pelaksanaannya, melakukan kontrak waktu, pastikan pasien tidak mengantuk, serta memeriksa kesiapan baik dari pasien maupun orang tua sebelum intervensi dilakukan. Tahap pelaksanaan dimulai dengan membantu anak berada pada posisi duduk yang paling nyaman. Selanjutnya anak diberi kesempatan untuk memilih gambar yang ingin diwarnai, diberikan arahan mengenai cara melakukan aktivitas mewarnai, serta dipersilakan untuk mewarnai secara mandiri atau dengan bantuan. Selama proses berlangsung dilakukan upaya untuk mendorong partisipasi aktif dari anak dan keluarganya, serta memberikan apresiasi berupa pujian apabila anak mampu mengikuti kegiatan dengan baik.

Tabel 3.3 SOP Terapi Bermain Mewarnai Gambar

	Standar Operasional Prosedur Terapi Bermain Mewarnai Gambar
Pengertian	Terapi mewarnai gambar merupakan salah satu permainan yang sesuai dengan prinsip rumah sakit dimana secara psikologis permainan ini dapat membantu anak dalam mengekspresikan perasaan cemas, takut, sedih, tertekan dan emosi
Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk menurunkan tingkat kecemasan akibat hospitalisasi 2. Memberi rasa senang 3. Sebagai fasilitas komunikasi 4. Sarana untuk mengekspresikan perasaan
Tempat	Bangsal anak Nakula Sadewa RSUD Panembahan Senopati Bantul
Referensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nurjanah <i>et al.</i> (2022) Play Therapy Coloring Untuk Menurunkan Kecemasan Anak Prasekolah Yang Mengalami Hospitalisasi Di Rsud Jombang Jawa Timur. 2. PPNI (2021). <i>Pedoman Standar Prosedur Operasional Keperawatan</i>, Edisi 1. Jakarta: DPP PPNI.
Indikasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pasien anak usia prasekolah (3-6 tahun) 2. Tidak dalam kondisi bedrest total 3. Permainan tidak bertentangan dengan pengobatan 4. Anak usia prasekolah yang didampingi orang tua atau keluarga 5. orang tua memberi ijin untuk dilakukan penelitian pada anaknya 6. Anak usia prasekolah yang mau diajak bermain 7. Anak usia prasekolah dengan kondisi fisik yang stabi

Waktu	Kegiatan terapi mewarnai gambar dilakukan selama 10-20 menit
Persiapan Pasien	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pasien dan orangtua diberikan informasi mengenai tujuan terapi bermain 2. Melakukan kontrak waktu 3. Pasien tidak mengantuk dan rewel 4. Keadaan umum mulai membaik 5. Posisi pasien dengan supinasi atau duduk, sesuai dengan kondisi klien
Peralatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kertas bergambar 2. Alat untuk mewarnai gambar (Crayon atau pensil warna) 3. Lembar pengukuran kecemasan HARS
Prosedur Pelaksanaan	<p>A. Tahap pra-interaksi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mempersiapkan diri sebelum ke pasien. 2. Melakukan kontrak waktu 3. Mengecek kesiapan anak (tidak mengantuk, tidak rewel, keadaan umum membaik/kondisi yang memungkinkan) 4. Menyiapkan alat. 5. Mencuci tangan 6 langkah <p>B. Tahap Orientasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan salam terapeutik dan menyapa nama klien 2. Identifikasi pasien menggunakan minimal dua identitas (nama lengkap, tanggal lahir, dan/atau nomor rekam medis) 3. Menjelaskan tujuan dan prosedur pelaksanaan terapi mewarnai gambar kepada orangtua klien 4. Menanyakan persetujuan dan kesiapan klien dan orang tua klien sebelum kegiatan dilakukan 5. Dilakukan pengukuran kecemasan sebelum diberikan terapi bermain mewarnai gambar. <p>C. Tahap Kerja</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diminta untuk memilih gambar yang diwarnai 2. Memberi petunjuk pada anak cara bermain mewarnai 3. Mempersilahkan anak untuk melakukan permainan sendiri atau dibantu 4. Memotivasi keterlibatan klien dan keluarga 5. Memberi pujian pada anak bila dapat melakukan bermain mewarnai 6. Meminta anak menceritakan apa yang dilakukan/dibuatnya. 7. Menanyakan perasaan anak setelah bermain mewarnai. 8. Menanyakan perasaan dan pendapat keluarga tentang permainan. 9. Mencatat Kembali tingkat kecemasan setelah bermain dalam lembar catatan (lembar observasi). <p>D. Tahap Terminasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan evaluasi. 2. Membereskan dan kembalikan alat ke tempat semula. 3. Menutup kegiatan dengan memberikan reward pada klien (anak) 4. Berpamitan dengan pasien. 5. Mencuci tangan.

Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mengikuti kegiatan sampai selesai. - Anak dapat mengikuti dan melakukan terapi bermain mewarnai gambar. - Kebutuhan anak terpenuhi. - Anak bersosialisasi dengan temannya. - Anak mengikuti instruksi yang diberikan. - Anak berperan aktif dalam permainan. - Anak bisa melakukan permainan dengan mandiri. - Anak dapat menyelesaikan permainan sampai selesai. - Anak dapat berinteraksi dengan anak-anak lain yang dirawat di ruang 4 Nakula Sadewa - Anak merasa senang mengikuti terapi bermain.
-----------------	--

F. Cara Observasi Hasil Evaluasi

Pelaksanaan observasi terhadap hasil evaluasi dilakukan sebanyak 3x, yaitu pada hari pertama, kedua, dan ketiga setelah terapi bermain diberikan kepada pasien anak yang mengalami hospitalisasi. Observasi hasil evaluasi diantaranya melihat pengaruh terapi bermain untuk mengurangi rasa cemas pada saat di hospitalisasi, mengobservasi perasaan pasien dan untuk mengetahui efektivitas terapi bermain diterapkan pada pasien anak yang mengalami hospitalisasi.