

BAB III

TEKNIK PENCARIAN JURNAL DAN RESUME JURNAL

A. Cara Mencari Jurnal

1. *Search Engine* yang digunakan
Search Engine yang digunakan adalah artikel di beberapa *search engine* seperti *Google Scholar*; dan Portal Garuda. Pencarian jurnal dilakukan pada bulan November 2024.
2. Kata Kunci yang digunakan
Penulis menggunakan notasi “AND” dan “OR” untuk membatasi pencarian, serta memasukan kata kunci. Sehingga pada saat melakukan pencarian artikel, akan seperti deskripsi keyword yang dijelaskan pada Tabel 4.1;

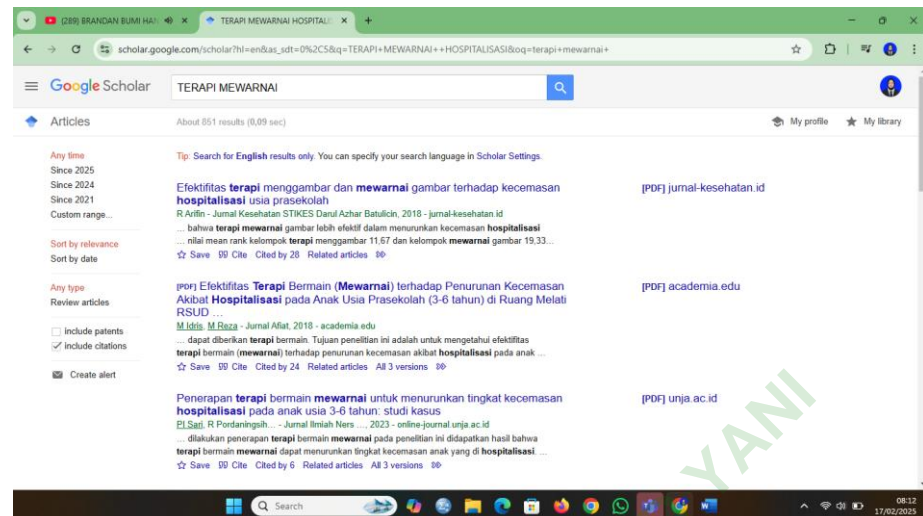
Tabel 4.1 Kata Kunci Pencarian Artikel

Kata Kunci Pencarian Artikel	
Terapi mewarnai	AND Terapi menurunkan kecemasan hospitalisasi pada anak
“OR”	“OR”
<i>Coloring therapy</i>	<i>Therapy reduces hospitalization anxiety in children</i>

Dan didapatkan beberapa artikel. Diskripsi artikel akan dijelaskan pada Tabel 4.2;

Tabel 4.2 Search Engine

<i>Serch Engine</i>	<i>Article Found</i>	<i>Relevan Article</i>
<i>Google Scholar</i>	851	94
Portal Garuda	80	0



Gambar 4.1 Searching Jurnal

Penulis menggunakan strategi pencarian artikel dengan PICO. Adapun penjabaran PICO sendiri yaitu *Population/Problem, Intervention, Comparison, dan Outcome* (Ichsan, 2021). Batasan-batasan untuk melakukan seleksi terhadap artikel dijelaskan dalam Tabel 4.3;

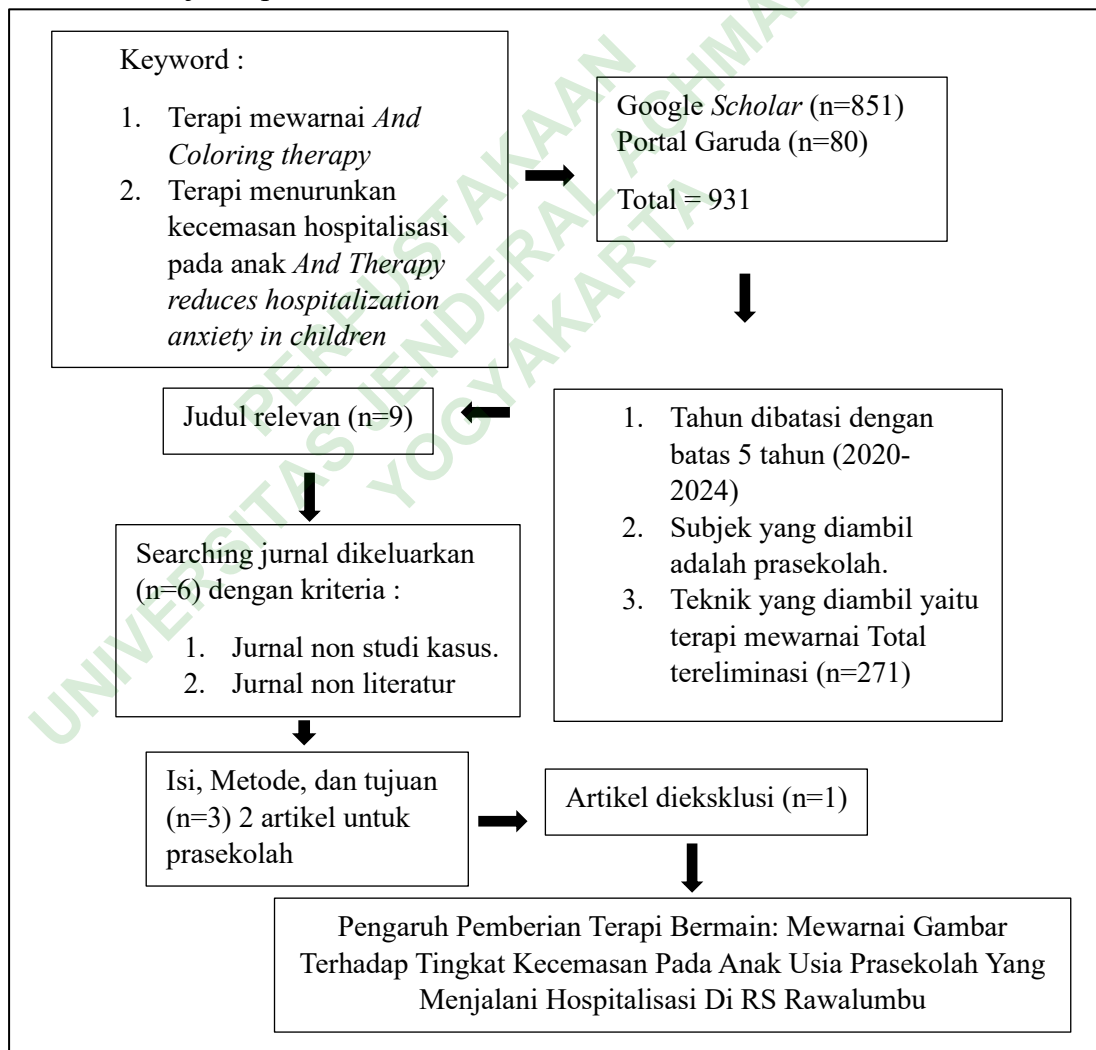
Tabel 4.3 PICO

Population	Anak Usia Prasekolah
Intervention	Terapi mewarnai
Comparison	-
Outcome	Penurunan Kecemasan

3. Hasil Pencarian Jurnal

Peneliti memulai pencarian literatur dengan menggunakan kata kunci "Terapi Mewarnai" pada basis data *Google Scholar* dan Portal Garuda. Hasilnya adalah 851 artikel dari *Google Scholar* dan 80 artikel dari Portal Garuda. Artikel-artikel ini kemudian disaring berdasarkan tahun publikasi (2020-2024) dan fokus pada terapi mewarnai untuk anak prasekolah yang dirawat di rumah sakit. Seleksi lebih lanjut dilakukan berdasarkan judul dan kesesuaian isi, mengurangi jumlah artikel menjadi sembilan yang relevan. Setelah

itu, enam artikel dengan konten yang kurang sesuai dikeluarkan, menyisakan tiga artikel yang memenuhi kriteria. Salah satu artikel yang berjudul "Pengaruh Pemberian Terapi Bermain: Mewarnai Gambar Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah yang Menjalani Hospitalisasi Di RS Rawalumbu" dipilih untuk analisis lebih lanjut menggunakan kerangka PICO. Setelah itu penulis menyeleksi kembali berdasarkan isi setiap artikel, metode penelitiannya, dan tujuan pemberian intervensi yang sesuai dengan yang akan penulis ambil sehingga didapatkan dua artikel yang sesuai judul penulis.



Gambar 4.2 Alur Pencarian Jurnal

B. Resume Jurnal

1. Identitas Jurnal

Judul Jurnal : Pengaruh Pemberian Terapi Bermain: Mewarnai Gambar terhadap Tingkat Kecemasan pada Anak Usia Prasekolah yang Menjalani Hospitalisasi di RS Rawalumbu

Penulis : Noni Hendrita, Ratih Bayuningsih

Nama Jurnal : Jurnal Keperawatan Anak

Tahun : 2023

2. Introduction

Data *World Health Organization* (WHO) tahun 2016 mengungkapkan bahwa sekitar 35 juta anak di dunia merasa cemas saat menjalani perawatan di rumah sakit. Di Amerika Serikat, diperkirakan lebih dari 5 juta anak dirawat setiap tahunnya, dan separuhnya mengalami kecemasan selama masa perawatan yang rata-rata berlangsung 3-10 hari. Penelitian Suari (2019) mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa hospitalisasi merupakan faktor signifikan yang memicu kecemasan pada anak prasekolah."

Hospitalisasi adalah proses perawatan medis di rumah sakit yang bertujuan untuk mendiagnosis, mengobati, dan memulihkan kondisi pasien. Anak yang dirawat di rumah sakit dalam jangka waktu lama sering mengalami kecemasan, baik ringan maupun berat, yang dapat menghambat proses penyembuhan. Mewarnai gambar adalah kegiatan kreatif yang memungkinkan anak mengekspresikan diri melalui warna dan gambar.

Terapi mewarnai merupakan cara yang efektif bagi anak-anak untuk mengekspresikan emosi yang kompleks seperti kecemasan, kesedihan, dan ketakutan. Melalui kegiatan ini, anak-anak dapat merasa lebih tenang dan rileks karena fokus pada proses kreatif menciptakan karya seni. Terapi mewarnai gambar dapat menjadi alat yang efektif untuk mengatasi kecemasan pada anak-anak yang dirawat di rumah

sakit. Seperti yang ditemukan dalam penelitian Aryani (2021), sebagian besar anak yang mengikuti terapi ini mengalami penurunan kecemasan, menunjukkan bahwa kegiatan kreatif ini dapat membantu anak-anak merasa lebih tenang dan nyaman selama masa perawatan.

3. Method

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan rancangan quasi-eksperimen one group pretest-posttest untuk mengukur pengaruh terapi mewarnai terhadap tingkat kecemasan anak prasekolah. Penelitian ini melibatkan 38 anak di RS Rawalumbu yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Kuesioner HARS (Hamilton Anxiety Scale) digunakan untuk mengukur tingkat kecemasan anak sebelum dan sesudah diberikan terapi mewarnai.

4. Result

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden berusia antara 3 hingga 4 tahun (17 anak, 44,7%). Anak-anak yang lebih kecil, terutama bayi, balita, dan prasekolah, lebih mungkin mengalami kecemasan saat dirawat di rumah sakit. Hal ini disebabkan oleh kemampuan kognitif mereka yang belum berkembang sempurna untuk memahami prosedur dan tujuan dari hospitalisasi.

Hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai p adalah 0,001, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,01. Ini berarti bahwa ada hubungan yang signifikan antara intervensi bermain mewarnai gambar dan penurunan tingkat kecemasan pada anak yang mengalami hospitalisasi. Dengan kata lain, terapi mewarnai gambar efektif dalam mengurangi kecemasan anak selama dirawat di rumah sakit. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh Suci (2022), yang juga menemukan bahwa terapi bermain mewarnai dapat secara efektif mengurangi tingkat kecemasan anak selama masa rawat inap. Penelitian Suci juga menunjukkan hasil yang sangat signifikan secara statistik ($p < 0,001$).

5. Discussion

Penelitian ini melibatkan 38 anak, dengan mayoritas (17 anak atau 44,7%) berusia antara 3 dan 4 tahun. Anak-anak yang lebih muda cenderung lebih rentan mengalami kecemasan hospitalisasi karena keterbatasan kognitif mereka dalam memahami apa itu rawat inap. Sebelum terapi mewarnai gambar diberikan, 8 anak (20,9%) mengalami kecemasan yang sangat berat (panik). Setelah intervensi, jumlah ini menurun drastis, dengan 20 anak (52,7%) tidak lagi menunjukkan tanda-tanda kecemasan. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan orang tua/wali, diketahui bahwa trauma akibat prosedur medis seperti pemasangan infus, pengambilan darah, dan pemberian obat melalui selang infus menjadi penyebab utama kecemasan pada anak-anak yang dirawat di rumah sakit.

C. Rencana Aplikasi Jurnal

1. Cara Penerapan

Pemberian intervensi selama 3 hari dengan rincian 1x intervensi (1 hari dilakukan 1 intervensi) selama 15-20 menit dalam 3 hari.

2. Standar Operasional Prosedur

Tabel 4.3 Standar Operasional Prosedur

STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) TERAPI BERMAIN MEWARNAI PADA ANAK	
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	Bangsas Menoreh kidul di RSUD Wates
Referensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. (Nurjanah dan Santoso. 2022) Play Therapy Coloring Untuk Menurunkan Kecemasan Anak Prasekolah Yang Mengalami Hospitalisasi Di Rsud Jombang Jawa Timur. 2. Kartika, A. R., Winarsih, B. D (2022). The Influence of Play Therapy With Coloring The Picture

Toward The Anxiety At Preschool Children During Hospitalization.	
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 orang tua memberi ijin untuk dilakukan penelitian pada anaknya. 5. Anak usia prasekolah yang mau diajak bermain. 6. Anak usia prasekolah dengan kondisi fisik yang stabil.
Waktu	Kegiatan terapi mewarnai gambar dilakukan selama 15-20 menit.
Peralatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kertas bergambar. 2. Alat untuk mewarnai gambar (Crayon)
Prosedur Pelaksanaan	<p>A. Tahap pra-interaksi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mempersiapkan diri sebelum ke pasien. - Melakukan kontrak waktu. - Mengecek kesiapan anak (tidak mengantuk, tidak rewel, keadaan umum membaik/kondisi yang memungkinkan). - Menyiapkan alat. <p>B. Tahap Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan salam terapeutik dan menyapa nama klien. - Memvalidasi keadaan klien. - Menjelaskan tujuan dan prosedur pelaksanaan terapi mewarnai gambar kepada orangtua klien. - Menanyakan persetujuan dan kesiapan klien dan orang tua klien sebelum kegiatan dilakukan. - Dilakukan pengukuran kecemasan sebelum diberikan terapi bermain mewarnai gambar. <p>C. Tahap Kerja</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diminta untuk memilih gambar yang diwarnai. - Memberi petunjuk pada anak cara bermain mewarnai. - Mempersilahkan anak untuk melakukan permainan sendiri atau dibantu. - Memotivasi keterlibatan klien dan keluarga. - Memberi pujian pada anak bila dapat melakukan bermain mewarnai. - Meminta anak menceritakan apa yang dilakukan/dibuatnya. - Menanyakan perasaan anak setelah bermain mewarnai. - Menanyakan perasaan dan pendapat keluarga tentang permainan. - Mencatat Kembali tingkat kecemasan setelah bermain dalam lembar catatan (lembar observasi).

D. Tahap Terminasi

- Melakukan evaluasi.
 - Membereskan dan mengembalikan alat ke tempat semula.
 - Menutup kegiatan dengan memberikan reward pada klien (anak).
 - Berpamitan dengan pasien.
 - Mencuci tangan.
-

Evaluasi

- Anak bersedia mengikuti terapi bermain.
 - 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 8A menoreh kidul.
 - Anak merasa senang mengikuti terapi bermain.
-