

## BAB III

### TEKNIK PENCARIAN JURNAL DAN RESUME JURNAL

#### A. Cara Mencari Jurnal

##### 1. Formula (PICO)

Patient : Anak usia *toddler*

Intervention : Terapi bermain *puzzle*

Comparison : -

Outcome : Penurunan intensitas skala kecemasan/anxietas

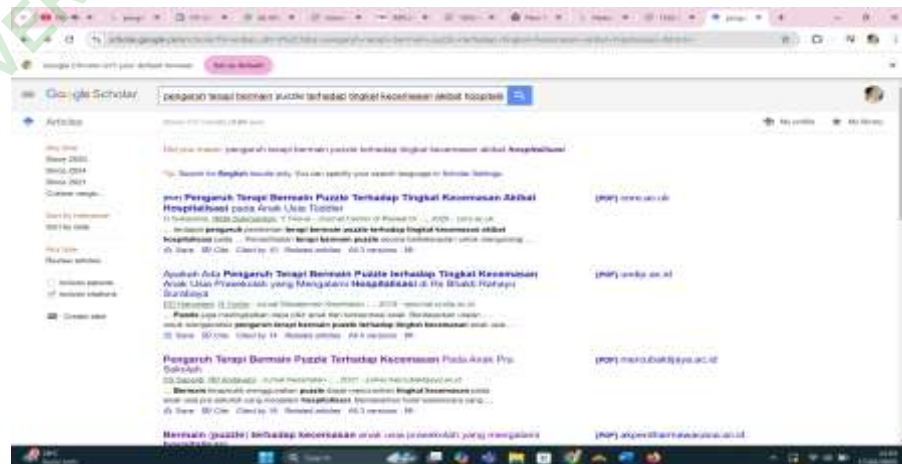
Pertanyaan klinis sesuai PICO : “apakah terapi bermain *puzzle* dapat menurunkan kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia *toddler*? “

##### 2. Strategi pencarian artikel

###### a. Situs database jurnal

Batasan penelusuran jurnal yaitu pada tahun 2020 dengan menggunakan situs *database Google Schooler* dengan *keyword* yaitu “ Bermain *puzzle*, Kecemasan, Hospitalisasi”. Data yang digunakan merupakan data primer yang didapatkan dari hasil studi yang dilakukan peneliti sebelumnya.

###### b. Screen shoots



Gambar 3.1 Searching Jurnal

c. Kata kunci yang digunakan

Penulis menggunakan notasi “AND” dan “OR” untuk membatasi pencarian, serta memasukkan kata kunci. Sehingga pada saat melakukan pencarian artikel, akan seperti deskripsi *keyword*.

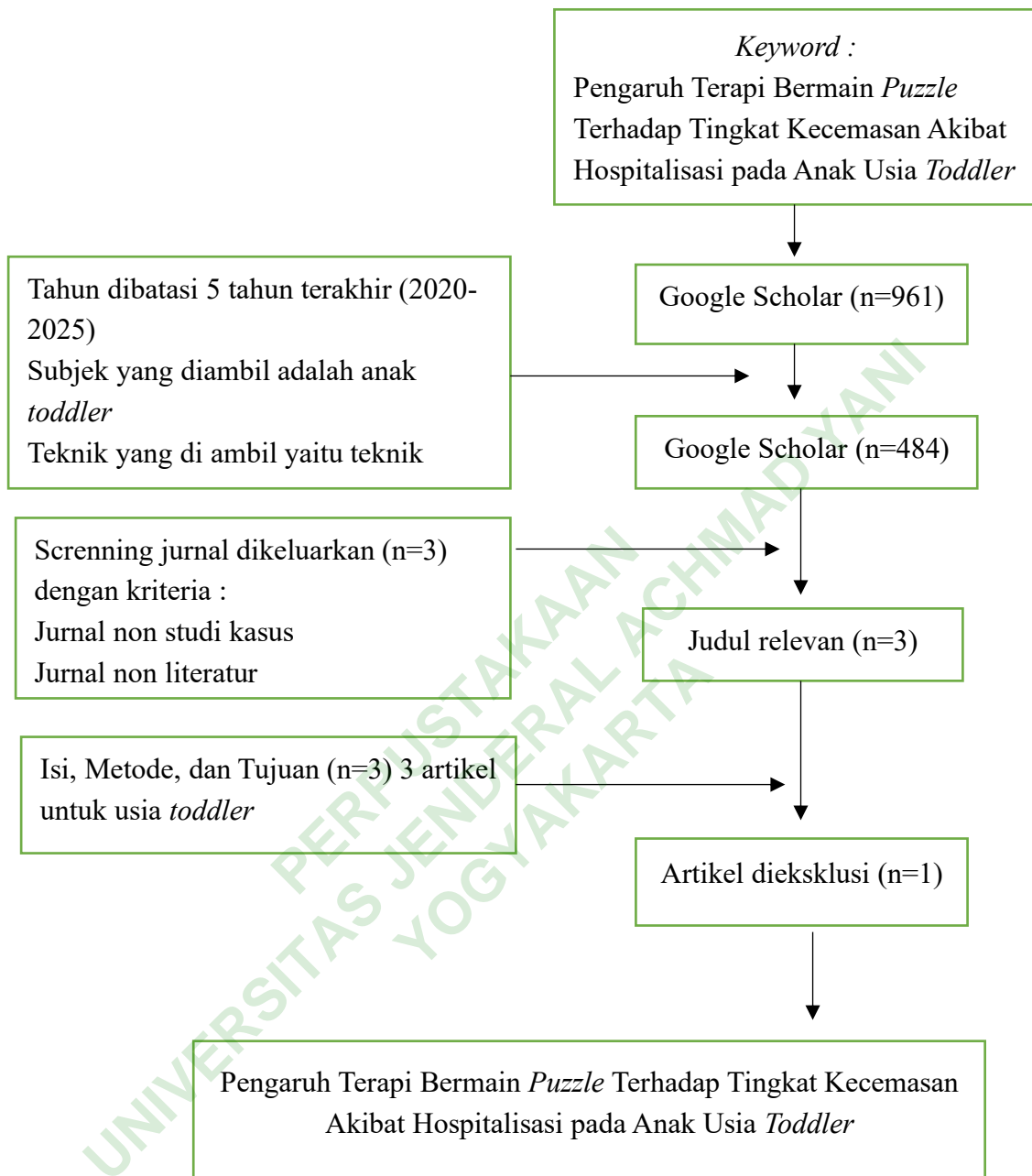
Kata Kunci Pencarian Artikel	
Terapi Bermain	AND Pengaruh Terapi Bermain <i>Puzzle</i> Terhadap Tingkat Kecemasan Akibat Hospitalisasi Pada Anak Usia <i>Toddler</i>
“OR”	“OR”
Play Therapy	The Effect of <i>Puzzle</i> Play Therapy on Anxiety Levels Due to Hospitalization in <i>Toddler</i> Age Children

**Tabel 3.1 Kata Kunci Pencarian Artikel**

d. Hasil pencarian jurnal

Dari hasil pencarian di google scholar dengan keyword pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia *toddler* didapatkan hasil (n=961). Dengan ketentuan tahun yang dibatasi 5 tahun terakhir yaitu dari tahun 2020-2025 dengan subjek yang diambil adalah anak *toddler* usia (1-3 tahun), terapi yang diberikan yaitu terapi bermain *puzzle* (n=484).

Screening yang dikeluarkan dalam jurnal sebanyak (n=3) dengan kriteria jurnal non studi kasus (2) dan jurnal non literatur (1) disimpulkan judul relevan yang telah di *screening* (n=3). Kesesuaian antara isi, metode dan tujuan (n=3) artikel untuk usia *toddler*. Artikel yang dieksklusi (n=1) yaitu Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* terhadap Tingkat Kecemasan Akibat Hospitalisasi pada Anak Usia *Toddler*.



**Gambar 3.2 Alur Pencarian Jurnal**

## B. Resume Jurnal

### 1. Judul artikel

“ Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Tingkat Kecemasan Akibat Hospitalisasi Pada Anak Usia *Toddler* “

### 2. Author (Penulis)

*Author* : Gede Sukadana, N.M.A Sukmandari, K. Yogi Triana

Tahun : 2020

Negara : Indonesia

### 3. Introduction

Anak merupakan individu yang unik dengan kebutuhan sesuai dengan tahapan tumbuh kembang yang dilaluinya. Tumbuh kembang anak dimulai dari usia bayi, *toddler*, prasekolah, hingga remaja (Adriana, 2016). Anak yang berusia 1-3 tahun merupakan anak yang berada pada tahap usia *toddler*, pada masa ini anak cenderung rentan mengalami kondisi sakit karena sistem imun anak belum terbentuk secara sempurna. Apabila anak dalam kondisi sakit, maka anak harus menjalani perawatan dirumah sakit atau menjalani hospitalisasi (Wong, Dona, & Wilson, 2015). Hal ini akan membuat anak merasa ketakutan, merasa terancam, sepi, gelisah, bertemu dengan orang baru, lingkungan baru, dan cemas (Aizah & Wati, 2024).

Anak yang mengalami cemas, secara otomatis tubuh akan mengeluarkan hormon kortisol sehingga mengakibatkan depresi atau menekan sistem imunologi, dan memperlambat proses penyembuhan (Aizah & Wati, 2024). Menurut (BASFORD & SLEVIN, 2016), kecemasan pada anak yang mengalami hospitalisasi disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya cedera tubuh, nyeri, hilang kendali, serta anak mengalami perpisahan dengan lingkungan tempat tinggal dan teman bermain. Selain itu anak juga harus menyesuaikan diri dengan lingkungan baru di rumah.

Menurut (Wong, Dona, & Wilson, 2015), menyatakan bahwa salah satu terapi non farmakologi yang dapat diberikan pada anak usia *toddler*

yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi yaitu mengalihkan dengan terapi bermain. Salah satu terapi bermain yang mudah diberikan pada anak yaitu diberikan aktivitas permainan dalam bentuk bermain *puzzle*. Selain mudah di dapat permainan *puzzle* bisa dilakukan pada ruang perawatan tanpa tempat khusus, serta tersedia beranekaragam bentuk *puzzle* dan warna, sehingga anak tidak mudah bosan dalam bermain *puzzle* (Alfiyanti, 2016).

Manfaat dari bermain *puzzle* yaitu dapat melatih memori anak untuk mengingat kembali potongan gambar, anak juga dapat melatih keterampilan motorik halus, dan melatih koordinasi mata maupun tangan saat bermain (Alfiyanti, 2016).

#### 4. *Method*

Penelitian dilakukan di ruang Durian RSUD Klungkung. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian preeksperimen menggunakan rancangan *one group pretest and posttest*. Populasi yang terlibat dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 1-3 tahun dengan jumlah 27 anak yang menjalani rawat inap di RSUD Klungkung. Penelitian ini dilaksanakan selama 4 minggu. Teknik pengambilan sampel menggunakan jenis *non-probability sampling* yaitu *insidental sampling*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner Tingkat kecemasan akibat hospitalisasi

#### 5. *Result*

Hasil penelitian dapat diketahui bahwa dari 27 anak menunjukkan sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* responden sebagian besar mengalami kecemasan berat sebanyak 14 anak (51,9%) sedangkan yang mengalami kecemasan ringan 13 anak (48%). Setelah diberikan terapi bermain *puzzle* terjadi perubahan tingkat kecemasan responden yang sebagian besar mengalami kecemasan ringan sebanyak 22 anak (81,5%) sedangkan yang mengalami kecemasan sedang sebanyak 5 anak (18,5%)

#### 6. *Discussion*

Tingkat Kecemasan Akibat Hospitalisasi Pada Anak Usia *Toddler* di

Ruang Durian RSUD Kabupaten Klungkung setelah diberikan terapi bermain *puzzle*, menunjukkan responden sebagian besar mengalami kecemasan ringan sebanyak 22 anak (81,5%) sehingga ada pengaruh tingkat kecemasan anak usia *toddler* sesudah diberikan terapi bermain *puzzle*. Dengan ini Terapi bermain *puzzle* dapat mengurangi kecemasannya, melatih memorinya, mengasah keterampilan motori halus anak, dan melatih keterampilan sosial

### C. Rencana Aplikasi Jurnal pada Kasus

#### 1. Kesiapan karya ilmiah akhir ners

Tahap persiapan ini merupakan kegiatan yang dilakukan sebelum mahasiswa melakukan pengambilan data. Pada tahap ini dilakukan penyusunan karya ilmiah akhir ners dari BAB I, II dan III. Tahap-tahap persiapan karya ilmiah akhir ners meliputi :

- a. Melakukan studi lagan dan *literature study*
- b. Menyusun karya ilmiah akhir ners dari BAB I, II dan III
- c. Melakukan konsultasi kepada pembimbing akademik
- d. Melakukan perbaikan
- e. Mengisi *link ethical clearance* sebelum melakukan pengambilan data

#### 2. Kesiapan mengambil data

Dalam pengaplikasian jurnal pada kasus asuhan keperawatan dilahan dilakukan dengan beberapa tahap, Adapun rencana tahap pengaplikasian jurnal pada kasus sebagai berikut:

- a. Menyerahkan surat *ethical clearance* ke RSUD Sleman.
  - 1) Nomor : 420/1083
  - 2) Tanggal dikeluarkan : 17 Maret 2025
- b. Setelah mendapatkan izin dari pihak kampus dan rumah sakit, mahasiswa menjelaskan maksud dan tujuan kepada pembimbing klinik yang ada di ruangan.
- c. Pengkajian kecemasan dengan melakukan pengumpulan data dan analisa

data berdasarkan observasi, dan wawancara.

- d. Diagnosa keperawatan, setelah dilakukan pengkajian dan *pre-test* dilakukan penarikan sebagai acuan dalam pemberian intervensi keperawatan pada kecemasan.
- e. Intervensi, intervensi yang digunakan merupakan hasil dari penelitian langsung yang ditemukan dalam jurnal berdasarkan EBN (*Evidence Basice Nursing*) .
- f. Implementasi, yakni melakukan teknik terapi bermain *puzzle*. Adapun untuk waktu implementasi dilakukan setiap hari selama 3 hari dengan terapi bermain *puzzzzle*, bermain *puzzle* diberikan berupa gambar karakter transportasi. Di dalam artikel yang dirujuk tidak tertulis kapan dan frekuensi diberikan.
- g. Evaluasi, dalam tahap evaluasi dilakukan dengan menilai penurunan tingkat kecemasan setelah diberikan terapi bermain *puzzle* dan didokumentasikan dalam evaluasi keperawatan.

### 3. Standar Operasional Prosedur

**Tabel 3.3 Standar Operasional Prosedur**

<b>STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP)</b>	
<b>TERAPI BERMAIN <i>PUZZLE</i></b>	
<b>Pengertian</b>	Terapi bermain <i>puzzle</i> adalah penggunaan permainan <i>puzzle</i> (merangkai potongan gambar) sebagai metode terapi untuk membantu anak mengatasi masalah, seperti kecemasan atau meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik halus.
<b>Tujuan</b>	Setelah mendapat terapi bermain <i>puzzle</i> ± 30 menit, anak diharapkan merasa tenang selama proses perawatan dirumah sakit dan tidak cemas lagi sehingga anak merasa nyaman selama dirawat dirumah sakit dan menurunkan kecemasan anak saat hospitalisasi
<b>Peralatan</b>	<i>Puzzle</i> berbentuk transportasi
<b>Tempat</b>	Bangsas melati RSUD Sleman

<b>Indikasi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pasien anak usia <i>toddler</i> (1-3 tahun)</li> <li>2. Pasien anak yang mengalami gangguan kecemasan berupa sering menangis dan rewel</li> </ol>
<b>Prosedur Pelaksanaan</b>	<p><b>Tahap Pra Interaksi :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan kontrak waktu pada anak/pasien</li> <li>2. Mengecek kesiapan anak/pasien</li> <li>3. Menyiapkan alat-alat yang akan dimainkan anak</li> <li>4. Menyiapkan anak dan juga keluarga</li> <li>5. Mengukur tingkat kecemasan anak sebelum bermain <i>puzzle</i></li> </ol> <p><b>Tahap Orientasi (5 menit) :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan salam kepada anak/pasien dan menyapa</li> <li>2. Menjelaskan tujuan dan prosedur pelaksanaan bermain <i>puzzle</i></li> <li>3. Menanyakan persetujuan dan kesiapan anak sebelum kegiatan dilakukan</li> </ol> <p><b>Tahap Kerja :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberi petunjuk pada anak cara bermain <i>puzzle</i></li> <li>2. Mempersilahkan anak untuk melakukan permainan sendiri/dibantu</li> <li>3. Melakukan pujian pada anak bila dapat melakukan permainan <i>puzzle</i></li> <li>4. Meminta anak menceritakan apa yang dilakukan</li> <li>5. Menanyakan perasaan setelah bermain <i>puzzle</i></li> <li>6. Menanyakan perasaan keluarga tentang terapi bermain <i>puzzle</i> yang diberikan pada anaknya</li> <li>7. Mencatat tingkat kecemasan anak setelah bermain <i>puzzle</i></li> </ol> <p><b>Tahap Terminasi :</b></p>

- 
1. Melakukan evaluasi pada anak
  2. Merapihkan kembali alat permainan
  3. Berpamitan dengan anak/pasien dan juga keluarga
- 

Sumber : (Helena & Alvianda, 2020)

#### 4. **Penyusunan karya ilmiah akhir ners**

Dalam tahap ini mahasiswa menyusun dokumentasi Asuhan Keperawatan dari mulai melakukan pengkajian, menganalisa data, diagnosa keperawatan, melakukan rencana keperawatan dan implementasi keperawatan. Selanjutnya mahasiswa melakukan tahap-tahap berikut:

- a. Melakukan analisis laporan, menyusun pembahasan dan kesimpulan saran
- b. Menyusun dokumentasi keperawatan
- c. Melakukan konsultasi kepada pembimbing klinik
- d. Melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing akademik
- e. Melakukan revisi dari pembimbing klinik dan dosen pembimbing akademik
- f. Mahasiswa mengajukan surat permohonan izin untuk menyelenggarakan ujian hasil dokumentasi asuhan keperawatan
- g. Melakukan ujian hasil dengan pembimbing klinik dan dosen pembimbing akademik
- h. Mahasiswa melakukan revisi sesuai masukan dan saran yang telah diberikan
- i. Mengajukan laporan akhir asuhan keperawatan ke pembimbing klinik, dosen pembimbing akademik dan penguji
- j. Setelah semua disepakati, mahasiswa melengkapi dan melakukan penjiilidan.