

## BAB III

### METODE STUDI KASUS

#### 31 Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan studi *literature* berdasarkan pada *literatur* pada tinjauan pustaka dan tiga telaah jurnal yang signifikan tentang tindakan keperawatan yang bertujuan untuk mengeksplorasi asuhan keperawatan dengan pemberian teknik bermain : *puzzle* dalam menurunkan tingkat kecemasan akibat hospitalisasi. Studi *literature* adalah metode pengumpulan data dengan cara mencari dan membaca sumber-sumber yang ada seperti buku atau *literature* yang menjelaskan tentang landasan teori (Rosyidhana, 2014).

#### 32 Subjek Studi Literatur

Subjek literatur yang di gunakan adalah *literature teks book* dan tiga jurnal. Tentang teknik bermain : terapi *puzzle* dalam menurunkan tingkat kecemasan akibat hospitalisasi.

#### 33 Jenis Data yang di gunakan

Jenis data yang digunakan dalam studi literatur ini menggunakan jenis data yaitu sekunder. Dimana data dikumpulkan dan dianalisis berdasarkan studi literatur dengan menggunakan *teks book* dan tiga jurnal penelitian subjek tentang teknik bermain : terapi bermain *puzzle* dalam menurunkan tingkat kecemasan akibat hospitalisasi yang telah dilakukan telaah jurnal sebelumnya.

### 34 Teknik Pencarian Literature

#### 3.4.1 Framework yang digunakan

Framework yang digunakan dalam literature review ini berdasarkan analisis PICOT yaitu :

- 1) P (*Population*) : yaitu dimana jumlah pasien atau populasi yang terdapat di jurnal dan asuhan keperawatan yang ditelaah.
- 2) I (*Intervention*) : Perencanaan yang akan dilakukan berdasarkan jumlah dan asuhan keperawatan yang ditelaah.
- 3) C (*Comparisson*) : Intervensi biasanya atau lain perbandingan.
- 4) O (*Outcame*) : yaitu hasil yang diberikan dari intervensi.
- 5) T (*Time*) : Waktu yang dipublikasikannya dari jurnal dan asuhan keperawatan.

#### 3.4.2 Kata kunci yang digunakan

Kata kunci yang dipilih dalam pencarian jurnal dan asuhan keperawatan ini yaitu : hospitalisasi, terapi bermain *puzzle*, tingkat kecemasan anak.

#### 3.4.3 *Data base* atau *search engine* yang digunakan

Penelitian ini mengumpulkan data dengan study literature. Penelusuran artikel atau jurnal publikasi pada *google scholar* menggunakan kata kunci yang dipilih yakni : hospitalisasi, terapi bermain *puzzle*, tingkat kecemasan anak. Artikel atau jurnal yang sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi diambil untuk selanjutnya dianalisis. *Literature review* ini diambil dari jurnal nasional dan asuhan keperawatan berbahasa indonesia yang dapat diakses full teks nya dalam bentuk pdf.

### 35 Kriteria Inklusi dan Eksklusi

**Tabel 3.1 Kriteria Inklusi dan Eksklusi**

Kriteria (PICOT)	Inklusi	Eksklusi
Populasi	Anak yang menjalani hospitalisasi akibat kecemasan	Anak yang bukan menjalani hospitalisasi akibat kecemasan.
Intervensi	Terapi bermain ( <i>puzzle</i> )	Bukan terapi bermain ( <i>puzzle</i> )
Comparasi	Tanpa perbandingan	-
Outcomes	Ada pengaruh terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan anak yang menjalani hospitalisasi.	Tidak ada pengaruh terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan anak yang menjalani hospitalisasi.
Desain Penelitian dan Tipe Publikasi	Menggunakan rancangan pra eksperimental dengan one group pre-post test design.	Tidak ada eksklusi.
Tahun Publikasi	Setelah 2015	Sebelum 2015
Bahasa	Indonesia	Selain bahasa indonesia

**Tabel 3.2 Kriteria Inklusi dan Eksklusi**

Kriteria (PICOT)	Inklusi	Eksklusi
<b>Pengkajian</b>	Pengkajian pada anak prasekolah dengan masalah kecemasan akibat hospitalisasi	Pengkajian pada anak yang bukan prasekolah dengan masalah kecemasan akibat hospitalisasi
<b>Diagnosa</b>	Ansietas berhubungan dengan hospitalisasi yang ditandai dengan anak mengeluh rewel	Selain ansietas ber rhubungan dengan hospitalisas
<b>Perencanaan</b>	Pemberian terapi bermain puzzle	Pemberian terapi yang bukan terapi bermain <i>puzzle</i>
<b>Implementasi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Persiapan pasien <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pasien dan keluarga diberitahu tujuan bermain</li> <li>• Melakukan kontrak waktu</li> <li>• Tidak mengantuk</li> <li>• Tidak rewel</li> <li>• Keadaan umum mulai membaik</li> <li>• Pasien bias dengan tiduran atau duduk, sesuai kondisi klien</li> </ul> </li> <li>2. Persiapan alat <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rancangan program bermain yang lengkap dan sistematis</li> <li>• Alat bermain sesuai dengan umur atau jenis kelamin dan tujuan</li> </ul> </li> <li>3. Prosedur pelaksanaan <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Tahap prainteraksi <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan kontrak waktu</li> <li>• Mengecek kesiapan anak (tidak mengantuk, tidak rewel, kondisi yang memungkinkan)</li> <li>• Menyiapkan alat</li> </ul> </li> <li>b. Tahap orientasi <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan salam kepada klien dan menyapa nama klien</li> </ul> </li> </ol> </li> </ol>	Selain standar operasional prosedur terapi bermain

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan tujuan dan prosedur pelaksanaan</li> <li>• Menanyakan persetujuan dan kesepian klien sebelum kegiatan dilakukan</li> </ul> <p>c. Tahap kerja</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan petunjuk pada anak cara bermain</li> <li>• Mempersilahkan anak untuk melakukan permainan sendiri atau dibantu</li> <li>• Memotivasi keterlibatan klien dengan keluarga</li> <li>• Memberi pujian pada anak bila dapat melakukan</li> <li>• Mengobservasi emosi, hubungan inter-personal, psikomotor anak saat bermain</li> <li>• Meminta anak menceritakan apa yang dilakukan/dibuatnya</li> <li>• Menanyakan perasaan anak setelah bermain</li> <li>• Menanyakanperasaan dan pendapat keluarga tentang permainan</li> </ul> <p>d. Tahap terminasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan evaluasi sesuai dengan tujuan</li> <li>• Berpamitan dengan klien</li> <li>• Membereskan dan kembalikan alat kesemula</li> <li>• Mencuci tangan</li> <li>• Mencatat jenis permainan dan respon klien serta keluarga kegiatan dalam lembarcatatan keperawatan</li> </ul>	
<b>Evaluasi</b>	Tolak ukur keberhasilan/ketercapaian tujuan dari intervensi keperawatan untuk menurunkan kecemasan akibat hospitalisasi	Selain keberhasilan/ketercapaian tujuan dari intervensi keperawatan untuk menurunkan kecemasan akibat hospitalisasi
<b>Tahun Publikasi</b>	Setelah 2017	Sebelum 2017
<b>Bahasa</b>	Indonesia	Selain bahasa indonesia