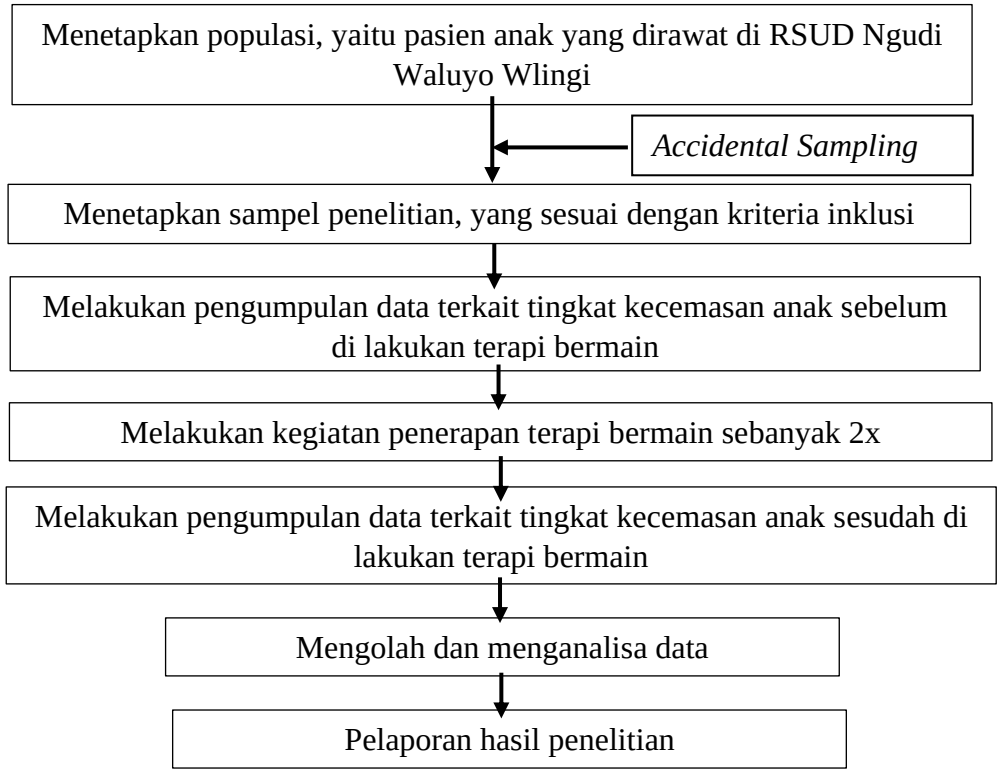
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini dirancang untuk mengetahui perbedaan tingkat kecemasan hospitalisasi anak usia prasekolah (3-6 tahun) pada saat sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain peran menggunakan media boneka tangan dengan menggunakan jenis penelitian *pre-eksperimental design*. Desain penelitian yang digunakan yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design* yaitu penelitian yang dilakukan pada saat sebelum dan sesudah pemberian terapi yang hanya diberikan kepada satu kelompok saja tanpa adanya kelompok pembanding.

3.2 Kerangka Kerja



Gambar 3.1 Kerangka Kerja Implementasi Terapi Bermain Peran Dengan Boneka Tangan Untuk Mengatasi Kecemasan Hospitalisasi Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di RSUD Ngudi Waluyo Wlingi.

3.3 Populasi, sampel dan sampling

3.3.1 Populasi

Populasi yang dipilih pada penelitian ini yaitu seluruh pasien anak yang menjalani rawat inap di ruang anak RSUD Ngudi Waluyo Wlingi pada tanggal 8 Februari – 28 Maret 2023.

3.3.2 Sampel

Sampel penelitian ini memiliki kriteria inklusi sebagai berikut:

Anak usia prasekolah yang berumur 3-6 tahun, yang bisa diajak berkomunikasi dan diperbolehkan oleh orangtua / walinya untuk mengikuti penelitian dibuktikan dengan penandatanganan lembar *inform consent*

3.3.3 Sampling

Sampling yang digunakan yaitu *Accidental Sampling* dengan teknik memilih setiap anggota populasi yang dijumpai untuk dijadikan sebagai sampel di tempat penelitian selama waktu penelitian yang ditetapkan, yaitu pada tanggal 8 Februari – 28 Maret 2023.

3.4 Variabel Penelitian

1. Kecemasan anak usia prasekolah (3-6 tahun) saat hospitalisasi.
2. Terapi bermain peran dengan boneka tangan.

3.5 Tempat dan waktu pengumpulan data

3.5.1 Tempat dan waktu

Penelitian ini dilakukan di ruang anak RSUD Ngudi Waluyo Wlingi kabupaten Blitar. Waktu pelaksanaan penelitian yaitu pada tanggal 8 Februari – 28 Maret 2023.

3.5.2 Definisi Operasional

Tabel 3.1 Definisi Operasional Implementasi Terapi Bermain Peran Dengan Boneka Tangan Untuk Mengatasi Kecemasan Hospitalisasi Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di RSUD Ngudi Waluyo Wlingi

No.	Variabel Penelitian	Definisi Operasional	Parameter	Alat Ukur	Skala	Skor
1.	Kecemasan anak usia prasekolah (3-6 tahun) saat hospitalisasi.	Suatu perasaan yang muncul pada diri anak ketika sedang menjalani rawat inap di rumah sakit	Pengukuran tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah saat hospitalisasi meliputi: 1. Tidak cemas ditunjukkan dengan sudut bibir terangkat ke atas kearah mata. 2. Cemas ringan ditunjukkan dengan sudut bibir sedikit terangkat keatas kearah mata. 3. Cemas sedang ditunjukkan dengan sudut bibir ditarik ke samping atau tidak bergerak.	Lembar Observasi	Ordinal	Hasil pengamatan di beri skor sesuai dengan keadaan responden berdasarkan dengan : • Gambar 1 masuk kategori sangat tidak cemas mendapat skor 1 • Gambar 2 masuk kategori cemas ringan mendapat skor 2 • Gambar 3 masuk kategori cemas sedang mendapat skor 3 • Gambar 4 masuk kategori cemas berat mendapat skor 4

			4. Cemas berat ditunjukkan dengan sudut bibir ditarik ke arah dagu 5. Cemas panik ditunjukkan dengan sudut bibir sangat ditekuk kebawah dagu hingga menangis.			• Gambar 5 masuk kategori sangat cemas panik mendapat skor 5 Dari masing-masing indikator dipresentasikan. Kemudian skor observasi akan diolah menggunakan rumus P =$\frac{F}{N}$X100% Keterangan : P = Presentase F = Jumlah skor hasil N = Jumlah skor maksimal Dan hasilnya dikelompokkan dengan skala sebagai berikut: 1. 0 – 20% : Tidak cemas 2. 21 – 40% : Cemas Ringan 3. 41 – 60% : Cemas Sedang

						4. 61 – 80% : Cemas Berat 5. 81 – 100% : Cemas Panik
2.	Terapi bermain peran dengan boneka tangan.	Suatu kegiatan yang berbentuk permainan peran antar tokoh yang menjadikan boneka tangan sebagai media dalam permainan	Langkah – Langkah penerapan bermain peran dengan boneka tangan : • **Tahap Pra interaksi** a. Melakukan kontrak waktu b. Memastikan kesiapan anak c. Menyiapkan alat • **Tahap Orientasi** a. Memberikan salam kepada pasien dan menyapa nama pasien b. Menjelaskan tujuan dan prosedur tindakan c. Menanyakan persetujuan dan kesiapan klien	SOP	-	-

			sebelum kegiatan dilakukan • **Tahap Kerja** a. Memberi petunjuk pada anak cara bermain dengan tema yang disesuaikan dengan kondisi anak yaitu: 1. Aku anak hebat 2. Ayo Gemar Makan Makanan Bergizi 3. Ayo Minum Obat b. Memotivasi keterlibatan anak dan orangtua c. Memberi pujian kepada anak jika anak mampu melakukan d. Meminta anak menceritakan apa			

			yang diperbuat atau dilakukannya e. Menanyakan perasaan anak setelah bermain • **Tahap Terminasi** a. Melakukan evaluasi sesuai dengan tujuan b. Berpamitan dengan pasien c. Membereskan dan merapikan alat d. Mencatat respon pasien serta keluarga dalam lembar catatan dan kesimpulan hasil bermain			

3.5.3 Tema Terapi Bermain Peran

Tabel 3.2 Tema Implementasi Terapi Bermain Peran Dengan Boneka Tangan Untuk Mengatasi Kecemasan Hospitalisasi Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di RSUD Ngudi Waluyo Wlingi

No.	Tema	Tokoh	Sasaran	Target
1.	Aku Anak Hebat	Kelinci : Protagonis Domba : Protagonis Lebah : Tritagonis	Seluruh anak usia prasekolah (3-6 tahun) yang menjalani hospitalisasi, sesuai dengan kriteria penelitian	Anak menjadi kooperatif ketika menjalani perawatan, tenang, nyaman serta kecemasan anak menurun
2.	Ayo Gemar Makan Makanan Bergizi	Kelinci : Protagonis Domba : Protagonis Lebah : Tritagonis	Anak usia prasekolah (3-6 tahun) yang sulit untuk makan dan suka mengkonsumsi makanan sembarangan	Status nutrisi dan nafsu makan anak menjadi meningkat serta menjadi paham dan tau makanan apa saja yang baik untuk di konsumsi
3.	Ayo Minum Obat	Kelinci : Protagonis Domba : Tritagonis Lebah : Protagonis	Anak usia prasekolah (3-6 tahun) yang sulit meminum obat dan belum mengetauhi manfaat dari mengkonsumsi obat	Anak menjadi kooperatif dan mau untuk mengkonsumsi obat, serta menjadi paham manfaat dari mengkonsumsi obat.

3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

3.6.1 Teknik Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data:

1. Setelah proposal penelitian disetujui, peneliti melakukan pengurusan surat izin penelitian dari kampus setelah itu menyerahkan surat izin penelitian kebagian diklit RSUD Ngudi Waluyo Wlingi untuk mendapatkan surat tembusan izin penelitian ke ruang anak yaitu ruang Arimbi sebagai tempat penelitian.
2. Penerapan kegiatan terapi bermain peran tidak langsung diberikan oleh peneliti ketika responden baru saja sampai pada ruang rawat inap, dengan tujuan memberikan jeda kepada responden agar beradaptasi terlebih dahulu dengan lingkungan.
3. Peneliti memilih responden yang sesuai dengan kriteria inklusi yaitu seluruh pasien anak yang sedang dirawat di ruang arimbi dengan melakukan pendekatan serta maksud dan tujuan penelitian
4. Peneliti menyiapkan lembar informed consent sebagai responden dan lembar observasi serta menjelaskan maksud dan tujuan kegiatan.
5. Apabila responden menyetujui untuk menjadi subjek, maka peneliti bisa melakukan pengambilan data.
6. Peneliti melakukan observasi kecemasan pada anak sebelum diberikan terapi bermain

7. Penilaian skor tingkat kecemasan anak dilakukan sebanyak 2x yaitu pada pre test dan post test
8. Peneliti menerapkan terapi bermain sesuai dengan tema yang dilakukan 2x selama kurang lebih 10 menit dengan jeda maksimal 1 x 24 jam
9. Peneliti melakukan evaluasi hasil penerapan terapi bermain pada lembar observasi

3.6.2 Intrumen Pengumpulan Data

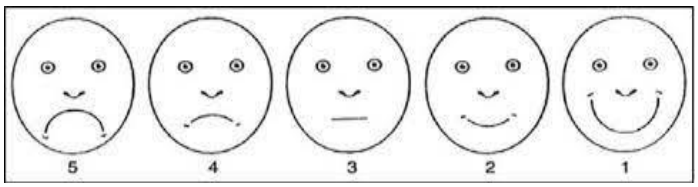
Intrumen yang tertera pada penelitian ini meliputi: Standar Operasional Prosedur terapi bermain (SOP), Satuan acara bermain dan Lembar Observasi (LO) yang di dalam lembar observasi terdapat alat ukur tingkat kecemasan yaitu *Facial Image Scale.*

Instrumen untuk mengukur tingkat kecemasan dengan terdiri dari lima kategori ekspresi wajah yang menggambarkan situasi atau keadaan dari kecemasan, terdiri dari :

a. Gambar 1 masuk kategori sangat tidak cemas ditunjukkan dengan sudut bibir terangkat ke atas kearah mata dan mendapat skor 1.
b. Gambar 2 masuk kategori cemas ringan ditunjukkan dengan sudut bibir sedikit terangkat keatas kearah mata dan mendapat skor 2.
c. Gambar 3 masuk kategori cemas sedang ditunjukkan dengan sudut bibir ditarik ke samping atau tidak bergerak dan mendapat skor 3.

d. Gambar 4 masuk kategori cemas berat ditunjukkan dengan sudut bibir ditarik ke arah dagu dan medapat skor 4.

e. Gambar 5 masuk kategori sangat cemas panik ditunjukkan dengan sudut bibir sangat ditekuk kebawah dagu hingga menangis dan mendapat skor 5.



Gambar 3.2 skala *Facial Image Scale*

Sumber : https://bit.ly/3QnW5vS

3.6.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode observasi dengan melakukan pengamatan langsung pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) yang menjalani hospitalisasi sebelum dan setelah di berikan penerapan terapi bermain peran menggunakan media boneka tangan.

3.7 Analisa Data

Penelitian ini menggunakan analisa kuantitatif, yaitu data yang berhubungan dengan kategori, karakteristik, penggolongan suatu data. Data yang terkumpul dan dianalisis sesuai dengan variabel yang diteliti. Analisa kuantitatif menggunakan presentase dengan langkah-langkah yang dilakukan, yaitu:

a. Skoring adalah kegiatan penilaian pada hasil observasi peneliti terhadap responden dengan ketentuan skor yang telah ditetapkan untuk

mendapatkan data Kuantitatif yang selanjutnya dianalisis dengan tujuan untuk mengetahui keadaan atau kategori dalam aspek tersebut.

b. Mengelompokkan data sesuai skor yang di dapatkan pada setiap responden
c. Teknik persentase yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus menurut Arikunto (dalam Azahrah dkk., 2021):

$$P = \frac{F}{N} X100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

F = Jumlah skor hasil

N = Jumlah skor maksimal

Kategori skala kecemasan *Facial Image Scale* yang di kelompokkan sebagai berikut:

1. 0 – 20% : Tidak cemas
2. 21 – 40% : Cemas Ringan
3. 41 – 60% : Cemas Sedang
4. 61 – 80% : Cemas Berat
5. 81 – 100% : Cemas Panik

3.8 Etika Penelitian

Selama melaksanakan kegiatan penelitian, peneliti melakukan pendekatan, memperkenalkan diri serta menjelaskan identitas peneliti terhadap subjek yang dipilih, selanjutnya menjelaskan terkait tujuan penelitian sehingga subjek dapat mengambil keputusan bersedia atau tidak menjadi responden, dengan memperhatikan etika penelitian sebagai berikut:

1. Hak untuk *self determination*

   Individu berhak mengambil keputusan secara sadar dan tidak ada unsur paksaan dari pihak manapun untuk berpartisipasi atau untuk mengundurkan diri selama penelitian berlangsung.

2. Hak terhadap *privacy and dignity*

   Individu berhak untuk selalu dihargai dan merahasiakan informasi yang didapatkan. Peneliti tidak ikut campur atas penilaian pribadi terhadap subjek.

3. Hak *anonymity and confidentialy*

   Peneliti tidak akan menuliskan identitas lengkap seperti nama dan alamat responden pada lembar responden dan lembar kuisoner, hanya menampilkan sebuah kode di lembar pengumpulan data atau hasil penelitian yang akan disajikan dengan tujuan untuk menjaga kerahasiaan responden.