

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Pra Eksperimental* dengan rancangan penelitian *One Group Pre test - Post test Group Design*, dimana responden dilakukan intervensi selama ± 15 menit untuk mengetahui pengaruh *game* terhadap kecemasan pre operasi pada anak usia prasekolah. Tipe penelitian ini akan mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan satu kelompok subyek. Kelompok subjek dilakukan observasi terlebih dahulu sebelum diberikan intervensi, kemudian sesudah diberikan intervensi diobservasi lagi (Nursalam, 2013).

S 01 X 02

Gambar 3.1 Skema Rancangan Penelitian

Keterangan :

S : Subyek yaitu pasien pre operasi anak usia prasekolah

O1 : Observasi tingkat kecemasan sebelum diberikan terapi bermain *game*

X : Intervensi (terapi bermain *game*)

O2 : Observasi tingkat kecemasan setelah diberikan terapi bermain *game*

3.2 Alat Penelitian dan Cara Pengumpulan Data

Alat atau instrumen penelitian adalah alat-alat yang digunakan untuk pengumpulan data (Notoatmodjo, 2012).

3.2.1 Alat penelitian

3.2.1.1 Kecemasan

Alat penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data untuk mengetahui pengaruh terapi bermain *game* terhadap kecemasan pre operasi anak usia prasekolah yaitu *Facial Image Scale* (FIS) merupakan skala pengukuran tingkat kecemasan pada anak yang terdiri dari lima baris ekspresi wajah, skala ini memberikan kebebasan kepada pasien untuk mengidentifikasi tingkat kecemasan

yang dirasakan. Pengukuran dengan FIS pada nilai 1 dikatakan tidak ada kecemasan, nilai 2 kecemasan ringan, nilai 3 cemas sedang, nilai 4 cemas berat dan 5 dianggap panik.

3.2.1.2 Terapi Bermain

Untuk terapi bermain diberikan selama kurang lebih 10 - 15 menit berupa bermain *game* menggunakan ponsel peneliti atau *enumerator* dengan ketentuan sesuai SOP terapi bermain yang telah dibuat dengan *game BabyBus Kids* dikarenakan *game* tersebut berisi banyak varian *game* berbasis edukasi sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Selain itu *game BabyBus Kids* juga terdapat tutorialnya sehingga anak dapat bermain mengikuti instruksi yang diberikan.

3.2.2 Cara Pengumpulan Data

Cara pengumpulan data yang di perlukan dalam penelitian pengaruh terapi bermain pada kecemasan pre operasi pasien anak usia prasekolah diruang kamar bedah Rumah Sakit Mitra Keluarga Tegal dan Rumah Sakit Mitra Siaga Tegal yaitu diperoleh setelah peneliti melakukan intervensi dan mengevaluasinya dengan alat ukur kecemasan *Facial Image Scale* (FIS). Cara pengumpulan data pada penelitian ini melalui dua tahap yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Tahap persiapan yaitu dengan cara menyusun proposal dan melakukan sidang proposal. Setelah proposal disetujui, peneliti meminta surat izin melaksanakan penelitian dari Kepala Prodi S1 Ilmu Keperawatan Universitas Bhamada Slawi sebagai surat pengantar yang ditujukan kepada Direktur Rumah Sakit Mitra Keluarga Tegal dengan nomor surat 215/FIK UNIV BMD/HM/V/2024 dan Rumah Sakit Mitra Siaga Tegal dengan nomor surat 216/FIK UNIV BMD/HM/V/2024 untuk mendapatkan ijin penelitian.

Setelah mendapat persetujuan dari dosen pembimbing Selanjutnya peneliti melakukan permohonan izin penelitian diruang kamar bedah Rumah Sakit Mitra Keluarga Tegal dan Rumah Sakit Mitra Singa Tegal Setelah mendapatkan izin penelitian dari pihak rumah sakit berupa surat dari Rumah Sakit Mitra Keluarga Tegal no 112/DIR-EXT/III/2024 dan surat dari Rumah Sakit Mitra Siaga Tegal no

492.a/RSMS/V/2024 peneliti melaksanakan penelitian dibantu oleh 2 *enumerator* yang telah diberikan arahan untuk menyamakan persepsi antara peneliti dan *enumerator* dengan cara peneliti menjelaskan kepada *enumerator* dan mencontohkannya pada 2 orang pasien cara mengisi lembar observasi FIS dan cara pemberian terapi bermain *game* sesuai dengan SOP terapi bermain *game* sehingga hasil penelitian yang diperoleh sesuai dengan standar yang ditentukan. Penelitian dilakukan pada tanggal 6 - 18 Mei 2024. Pada hari pertama peneliti mendapatkan 1 pasien dengan kondisi anak mengalami cemas ringan dan *enumerator* 1 mendapatkan 2 pasien dengan kondisi cemas sedang dan *enumerator* 2 tidak mendapatkan pasien, pada hari kedua peneliti mendapatkan 2 pasien dengan kondisi 1 anak mengalami cemas ringan dan 1 anak mengalami cemas sedang, *enumerator* 1 mendapatkan 2 pasien dengan kondisi 1 anak mengalami cemas ringan dan 1 anak mengalami cemas sedang, *enumerator* 2 mendapatkan 1 anak dengan kondisi cemas berat, pada hari ketiga hanya terdapat peneliti tidak mendapatkan responden, *enumerator* 1 mendapat 1 pasien dengan kondisi cemas ringan, *enumerator* 2 tidak mendapatkan responden, dan sampai hari ke 13 terdapat total 30 orang responden dengan terdapat 3 hari baik peneliti maupun 2 orang *enumerator* tidak mendapatkan responden, dikarenakan dalam pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *accidental sampling* sehingga pengambilan sampel dilakukan sesuai dengan kondisi ruang kamar bedah pada tanggal yang ditentukan. Sebelum melakukan pengkajian FIS peneliti dan *enumerator* memilih responden yang sesuai dengan kriteria inklusi, setelah mendapatkan responden peneliti maupun *enumerator* memperkenalkan diri, menyampaikan tujuan dan prosedur penelitian, menyampaikan manfaat penelitian, meminta persetujuan menjadi responden, dan melakukan kontrak waktu.

Pelaksanaan penelitian dilakukan diruang kamar bedah sebelum pasien dioperasi sembari menunggu antrian pasien untuk dioperasi sesuai dengan SOP yang telah ditentukan yaitu dengan mengkaji responden dengan FIS yang akan diisi oleh peneliti dan *enumerator* sebelum diberikan terapi bermain *game* pada waktu setelah perawat ruangan melakukan serah terima pasien dengan perawat kamar

bedah. Setelah mengkaji dengan FIS kemudian peneliti memberikan pasien ponsel untuk digunakan bermain *game BabyBus Kids* yang telah diunduh diponsel peneliti dan *enumerator*, durasi bermain *game* berkisar 10 - 15 menit. Setelah durasi terapi bermain *game* selesai peneliti kemudian mengambil ponsel yang dipinjami kemudian mengkaji kecemasan pasien setelah diberikan terapi bermain *game* menggunakan FIS sebelum pasien diberikan obat sedasi. Setelah seluruh data tingkat kecemasan pasien pre operasi sebelum dan setelah diberikan terapi bermain *game* dikumpulkan, kemudian peneliti melakukan analisis data untuk mengetahui pengaruh terapi bermain *game* terhadap kecemasan pre operasi pada anak usia prasekolah.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi

Populasi penelitian adalah semua subjek yang telah memenuhi kriteria yang ditetapkan. Populasi dalam penelitian ini adalah pasien anak usia prasekolah yang akan menjalani operasi diruang kamar bedah Rumah Sakit Mitra Keluarga Tegal dan Rumah Sakit Mitra Siaga Tegal telah dilakukan pada tanggal 6 -18 Mei 2024 didapatkan responden berjumlah 30 orang.

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi yang telah memenuhi kriteria untuk berpartisipasi dalam penelitian. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *accidental sampling* yaitu pengambilan kasus atau responden yang kebetulan ada atau tersedia di suatu tempat sesuai dengan konteks penelitian (Notoatmodjo, 2010). Pada penelitian ini sampel yang diambil ialah seluruh pasien anak usia prasekolah yang akan menjalani operasi pada tanggal 6 -18 Mei 2024 yang berjumlah 30 orang di Rumah Sakit Mitra Keluarga Tegal dan Rumah Sakit Mitra Siaga Tegal dengan kriteria sebagai berikut :

3.3.2.1 Kriteria Inklusi

Anak yang diijinkan orang tuanya menjadi responden, anak yang dapat diajak komunikasi atau berbicara, anak dalam kesadaran penuh dan anak yang pertamakali menjalani operasi, anak usia prasekolah.

3.3.2.2 Kriteria Eksklusi

Anak dengan keadaan umum lemah dan anak yang akan dilakukan operasi CITO.

3.4 Tempat dan Waktu Penelitian

3.4.1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan diruang bedah Rumah Sakit Mitra Keluarga Tegal dan Rumah Sakit Mitra Siaga Tegal.

3.4.2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 6 -18 Mei 2024.

3.5 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi berdasarkan karakteristik yang diamati dari sesuatu yang didefinisikan tersebut, sehingga memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi atau pengukuran secara cermat pada suatu objek atau fenomena. Pada definisi operasional dirumuskan untuk kepentingan akurasi, komunikasi, dan replikasi (Nursalam, 2013).

Tabel 3.1 Definisi Operasional

Variabel Penelitian	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
Terapi Bermain <i>Game</i>	Metode bermain <i>Game BabyBusSOP Kids</i> dengan perangkat ponsel peneliti/ enumerator untuk anak usia prasekolah yang akan menjalani operasi di ruang kamar bedah		-	-
Kecemasan pre operasi anak usia prasekolah	Ketakutan & kekhawatiran anak yang akan menjalani operasi	<i>Facial Image Scale (FIS)</i>	1. Tidak Cemas. 2. Cemas Ringan 3. Cemas sedang. 4. Cemas Berat. 5. Panik.	Ordinal

3.6 Metode Pengolahan Data

Pengolahan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.6.1 Editing (memeriksa data)

Peneliti melakukan pemeriksaan kembali pada data yang diisi responden apabila terdapat data yang kurang jelas atau meragukan.

3.6.2 Coding (mengkode data)

Peneliti memberikan kode jawaban dengan cara memberikan angka atau kode lain agar lebih mudah untuk dianalisis. Kode dalam penelitian ini diantaranya : 1 : Tidak Cemas, 2 : Cemas Ringan, 3 : Cemas Sedang, 4 : Cemas Berat, 5: Panik

3.6.3 Tabulating (menyusun data)

Peneliti mengorganisasikan data sedemikian rupa agar dapat dijumlahkan, disusun, dan ditata untuk disajikan dan dianalisis.

3.6.4 Entry (memasukan data)

Peneliti memasukan data yang telah ditabulasi menggunakan program SPSS 25 Windows dengan cara mengelompokkan setiap variabel.

3.7 Analisa Data

Teknik analisa data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah analisis statistik menggunakan program SPSS 27.0. Analisa data adalah pengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang diajukan (Sugiyono, 2014).

Analisa data dalam penelitian ini meliputi :

3.7.1 Analisa Univariat

Analisa univariat bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian. Untuk menganalisis pengaruh terapi bermain bermain game online terhadap kecemasan pre operasi pada anak usia prasekolah. Penyajiannya dalam bentuk distribusi dan prosentase dari setiap variabel (Notoatmodjo, 2012). Semua karakteristik responden dalam penelitian ini seperti :

usia, jenis kelamin dan lama hari rawat berbentuk kategorik yang dianalisis menggunakan analisa proporsi dan dituangkan dalam tabel distribusi frekuensi.

3.7.2 Analisa Bivariat

Analisa bivariat adalah analisis yang menunjukkan hubungan antara satu variabel independen dengan satu variabel dependen (Lapau, 2013). Penelitian ini menggunakan analisa bivariat untuk melihat perbedaan tingkat kecemasan anak usia prasekolah akibat pre operasi sebelum dan setelah diberikan terapi bermain *game* dengan 30 responden dilakukan uji normalitas data menggunakan Shapiro-Wilk. Didapatkan data sig. 0,000 pada data pre test dan sig. 0,006 pada data post test, dikarenakan sig. $\leq \alpha$ 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut tidak berdistribusi normal sehingga digunakan Uji Wilcoxon untuk menganalisa perbedaan tingkat kecemasan anak usia prasekolah sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain *game*. Penelitian ini menggunakan derajat signifikansi 0,05. Dinyatakan signifikan jika P value \leq 0,05 dan tidak signifikan jika P value $>$ 0,05 sehingga ada pengaruh pemberian terapi bermain *game* terhadap kecemasan pre operasi pada anak usia prasekolah.

3.8 Etika Penelitian

Pada kehidupan sehari-hari dilingkungan atau kelompok apapun, manusia tidak bisa lepas dari etika atau nurani. Demikian juga pada kegiatan keilmuan berupa penelitian, manusia sebagai pelaku penelitian dengan manusia lain sebagai objek penelitian juga tidak bisa lepas dari etika sopan santun. Dalam hubungan antara kedua belah pihak, masing-masing terikat dalam hak dan kewajibannya. Pelaku penelitian atau peneliti dalam menjalankan tugas meneliti atau melakukan penelitian harus memegang teguh sikap ilmiah (*scientific attitude*) serta berpegang teguh pada etika penelitian meskipun mungkin penelitian yang akan dilakukan tidak merugikan atau membahayakan bagi subjek penelitian (Nugroho, 2012).

3.8.1 Prinsip Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Setiap orang mempunyai hak-hak dasar individu termasuk privasi dan kebebasan individu dalam memberikan informasi. Setiap orang berhak untuk tidak memberikan apa yang diketahuinya kepada orang lain. Oleh sebab itu, peneliti

tidak boleh menampilkan informasi mengenai identitas dan kerahasiaan identitas subjek. Peneliti menggunakan coding sebagai pengganti identitas responden

3.8.2 *Informed Consent*

Lembar persetujuan ini diberikan kepada responden yang akan dilakukan dan memenuhi kriteria yang sebelumnya diberi penjelasan secukupnya tentang tujuan penelitian untuk menandatangani informed consent tersebut.

3.8.3 *Anonymity* (Kerahasiaan identitas)

Kerahasiaan identitas responden dijaga oleh peneliti dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian, dengan cara memberikan kode atau tanda pada lembar kuesioner yang kode itu hanya diketahui oleh peneliti.

