

BAB 3

METODE KARYA TULIS ILMIAH

A. Desain Studi Kasus

Studi kasus ini menggunakan metode penelitian deskriptif untuk menggambarkan penerapan terapi bermain puzzle pada anak prasekolah yang menjalani perawatan di Rumah Sakit Umum Handayani Kotabumi, Lampung Utara. Penelitian ini memantau tingkat kecemasan pasien selama tiga hari perawatan serta melakukan pendekatan perawatan yang tepat bagi anak-anak yang mengalami ansietas.

B. Subyek Studi Kasus

Subjek studi kasus dalam KTI ini adalah 1 orang anak yang mengalami masalah keperawatan ansietas. Adapun kriteria inklusi dan eksklusi adalah sebagai berikut:

1. Kriteria inklusi

- a. Anak yang mengalami ansietas sedang selama dirawat di rumah sakit
- b. Anak-anak yang berusia antara 3 hingga 6 tahun
- c. Anak yang bersedia menjadi pasien kelolaan
- d. Anak yang tidak mengalami penurunan kesadaran
- e. Keluarga yang bersedia untuk menjadi responden dalam studi kasus

2. Kriteria eksklusi

- a. Anak yang mengalami gangguan pada ekstermitas atas
- b. Anak yang tampak resah atau menolak kehadiran peneliti

C. Definisi Operasional

Tabel 3.1 Definisi Operasional

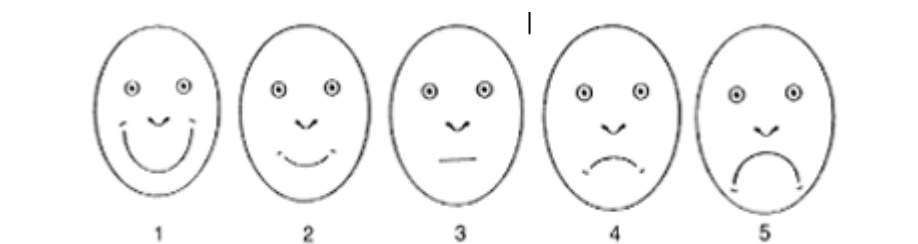
Variable	Definisi operasional	Hasil
Terapi bermain puzzle	Kegiatan bermain dengan menempelkan potongan potongan gambar, dilakukan 1 kali dalam sehari, sesi terapi bermain puzzle berlangsung	Sesuai dengan standar operasional prosedur (SOP) terapi bermain puzzle.

	selama 15 menit. Puzzle yang digunakan berupa gambar yang disukai klien yaitu kartun princes dan hewan dilakukan selama 3 hari berturut turut.	
Ansietas	Ketidaknyamanan yang dialami selama proses hospitalisasi akibat penyakit dapat menyebabkan stres pada anak.	Mengamati tingkat penurunan kecemasan selama 3 hari perawatan. Gelisah menurun, konsentrasi pola tidur membaik, kontsk mata membaik.

D. Instrumen Studi Kasus

Instrumen pengumpulan data digunakan untuk mengidentifikasi karakteristik tingkat ansietas anak. Penulis melakukan pengamatan terhadap responden dengan menggunakan lembar observasi yang bertujuan untuk menilai tingkat ansietas pasien. Lembar observasi yang diterapkan adalah *Facial Image Scale* (FIS), yang dirancang khusus untuk mengevaluasi kecemasan pada anak-anak. Alat dan bahan penelitian yang digunakan

1. Puzzle
2. Lembar *informd concent*
3. Alat ukur ansietas FIS adalah metode pengukuran yang menggunakan skala 1 hingga 5 dengan bantuan gambar wajah seperti yang ditampilkan pada gambar dibawah ini



Gambar 3.1 *Facial Image Scale*

Keterangan gambar

- a. Gambar 1 menunjukkan ekspresi sangat senang, terlihat dari sudut bibir yang terangkat ke atas menuju mata dengan skor 1.
- b. Gambar 2 menampilkan ekspresi senang, di mana sudut bibir sedikit terangkat ke atas mengarah ke mata, dan memiliki skor 2.
- c. Gambar 3 menggambarkan keadaan agak tidak senang, ditandai dengan sudut bibir yang ditarik ke samping atau tidak bergerak, serta mendapatkan skor 3.
- d. Gambar 4 menunjukkan ekspresi tidak senang, terlihat dari sudut bibir yang menekuk ke bawah mengarah ke dagu, dengan skor 4.
- e. Gambar 5 mencerminkan ekspresi sangat tidak senang, di mana sudut bibir sangat tertekuk ke bawah menuju dagu hingga terlihat seperti sedang menangis, dan memiliki skor 5.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi terhadap anak, wawancara dengan anggota keluarga klien, serta petugas perawat ruangan. Selain itu, kami juga melakukan peninjauan terhadap rekam medis pasien dan melakukan dokumentasi.

F. Langkah-Langkah Pelaksanaan Studi Kasus

1. Prosedur Administrasi
 - a. Penulis mengajukan minatnya melalui link peminatan ke Progam Studi Keperawatan Kotanumi.
 - b. Penulis melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing mengenai peminatan yang telah ditentukan.
 - c. Penulis mengajukan permohonan surat izin penelitian ke bagian akademik.
 - d. Penulis kemudian mengirimkan surat izin penelitian kerumah sakit Umum Handayani Kotabumi, Lampung Utara dan meminta izin kepada kepala rumah sakit Umum Handayani.

- e. Penulis meminta izin kepada kepala ruangan keperawatan edelweiss dilantai 2 Rumah Sakit Umum Handayani.
 - f. Penulis melakukan pemilihan pasien yang bersedia menjadi responden.
 - g. Saat melakukan observasi partisipan pada tanggal 16 Maret 2025, terdapat satu pasien yang mengalami ansietas yang bersedia untuk menjadi responden.
 - h. Penulis kemudian mengunjungi pasien dan keluarganya untuk menjelaskan tujuan penelitian, dan keluarganya memberikan persetujuan untuk menjadikan pasien tersebut sebagai responden. Selanjutnya, penulis melakukan kesepakatan mengenai waktu untuk pertemuan selanjutnya.
2. Prosedur Tindakan Keperawatan
- a. Penulis melakukan penentuan pasien berdasarkan kriteria inklusi.
 - b. Penulis melakukan kontrak pada pasien selama 3 hari perawatan.
 - c. Penulis melakukan proses pengkajian melalui wawancara dengan pasien/keluarga pasien
 - d. Penulis menetapkan diagnosa keperawatan.
 - e. Penulis melakukan perencanaan keperawatan pada pasien
 - f. Penulis melakukan implementasi terapi bermain puzzle pada klien dilakukan sesuai dengan prosedur operasional yang telah ditentukan, mulai dari fase interaksi hingga fase terminasi.
 - g. Penulis menyiapkan alat- alat yang diperlukan untuk terapi bermain
 - h. Penulis melakukan evaluasi selama 3 hari untuk mengukur kemandirian pasien.
 - i. Penulis mendokumentasikan hasil pemantauan serta perkembangan klien setelah tindakan keperawatan dilakukan.

G. Lokasi dan Waktu Studi Kasus

Penelitian studi kasus ini dilaksanakan di Rumah Sakit Umum Handayani Kotabumi, Lampung Utara. Waktu penelitian dilakukan selama 3 hari dimulai pada tanggal 17 - 19 Maret 2025.

H. Penyajian Data

Dalam laporan akhir ini, peneliti menyajikan data baik dalam bentuk narasi maupun tabel. Analisis data dilakukan dengan membandingkan temuan yang diperoleh dengan teori-teori yang relevan, dan hasilnya disajikan dalam kedua format tersebut.

I. Etika Studi Kasus

1. Menghormati dan menghargai harkat martabat klien sebagai subjek studi kasus (*Respect for Human Dignity*).

Dalam kasus ini, peneliti memberikan informasi yang jelas mengenai tujuan serta manfaat dan risiko yang terkait dengan penerapan terapi bermain untuk mengatasi kecemasan. Sebelum berpartisipasi sebagai subjek dalam studi kasus, para partisipan dilibatkan tanpa adanya paksaan, tekanan, atau ancaman.

2. Menghormati privasi dan kerahasiaan klien sebagai subjek studi kasus (*Respect for Privacy and Confidentiality*).

Peneliti memiliki tanggung jawab untuk melindungi privasi klien. Semua data penelitian dijaga kerahasiaannya, hanya digunakan untuk kepentingan penelitian, dan hasilnya tidak akan disebarluaskan.

3. Memegang prinsip keadilan dan kesetaraan (*Respect for Justice Inclusiveness*).

penulis melakukan tindakan penerapan terapi bermain puzzle dengan adil dan sesuai dengan kondisi pasien.

4. Memperhitungkan dampak positif maupun negative dari studi kasus (*Balancing Harm and Benefits*).

peneliti melakukan tindakan penerapan terapi bermain puzzle dengan meminimalisir dampak negative/ risiko studi kasus yang dapat memperburuk kondisi klien.