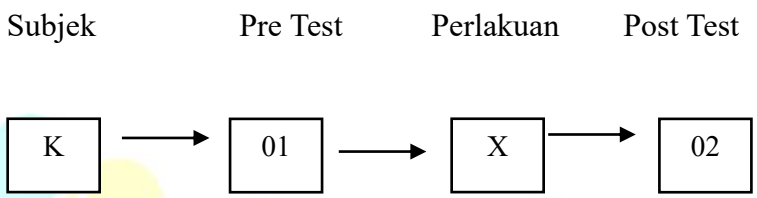
BAB IV

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *pra-eksperimental*, menggunakan desain *one group pre-test and post test*. Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah ada pengaruh intervensi bermain *game card* menggunakan *flashcard* pada pasien anak pra sekolah dalam menurunkan kecemasan hospitalisasi anak usia pra sekolah. Desain penelitian digambarkan pada skema berikut :



Bagan 4.1 Rancangan Penelitian

Kemenkes
Poltekkes Bengkulu

Keterangan :

K = Responden

01 = Pengukuran kecemasan sebelum dilakukan intervensi pada responden

X = Terapi bermain *Flashcard*

02 = Pengukuran kecemasan setelah dilakukan intervensi pada responden

B. Variabel Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua jenis variabel, yaitu variabel independen (bebas) dan variabel (terikat). Variabel independen dalam penelitian ini adalah terapi bermain *Gamecard* Menggunakan *Flashcard*. variabel dependen adalah kecemasan hospitalisasi. Sementara itu terdapat faktor karakteristik berpotensi memengaruhi hasil penelitian, seperti jenis kelamin, usia dan lama perawatan.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

   Penelitian ini dilakukan di RSUD dr M.Yunus Bengkulu di ruangan Edelwies yang beralamat di Jl. Bhayangkara, Sido Mulyo, Kec.Gading Cempaka, Kota Bengkulu Kode Pos 38211. Alasan peneliti memilih tempat penelitian dikarenakan belum ada intervensi untuk menurunkan kecemasan pada anak yang sedang dirawat

2. Waktu Penelitian

   Penelitian dilaksanakan pada 22 Mei – 22 Juni 2025

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

   Populasi yang diambil dalam penelitian melibatkan banyaknya anak yang dirawat setiap hari di RSUD Dr M.Yunus Bengkulu.

2. Sampel

   Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental,* yaitu rancangan *One-Group Pretest-Posttest.* Sampel diambil dengan teknik *non-probability sampling* menggunakan metode *consecutive sampling.* Penentuan sampel menggunakan rumus satu mean:

   Rumus menghitung sampel $n = (\frac{Z \,.\, S}{E \,.\, X_D})^2$

   Keterangan:

   n = Jumlah sampel penelitian

   Z = Nilai Z pada Tingkat kepercayaan 95% (1,96)

   S = Standar deviasi pada penelitian sebelumnya

   E = Ketetapan relative yang diinginkan (5%)

   X_D = Rata-rata penelitian sebelumnya

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Endarwati *et al.*, 2023) berjudul "Pengaruh Terapi Bermain dalam Menurunkan Kecemasan Pada Anak Sebagai Dampak Hospitalisasi di RSUD Ambarawa dengan nilai S (2,1), X_D(14,6) didapatkan perhitungan sampel:

$n = (\frac{Z \,.\, S}{E \,.\, X_D})^2$

$n = (\frac{1{,}96 \,.\, 2{,}1}{0{,}05 \,.\, 14{,}6})^2$

$n = (\frac{4{,}116}{0{,}73})^2$

$n = (5{,}638)^2 = 31{,}787 \approx 32$

Drop Out

$n' = \frac{n}{1-f} = \frac{32}{1-10\%} = \frac{32}{1-0{,}01} = \frac{32}{0{,}9} = 35{,}555 \approx 36\ sampel$

sampel minimal yang dilakukan untuk penelitian ini adalah sebanyak 36 responden dan teknik pengambilan sampel secara *consecutive sampling* dengan kriteria inklusi dan eksklusi sebagai berikut:

a) Kriteria inklusi
   1) Anak usia 3-6 tahun pertama kali dirawat dengan kesadaran penuh
   2) Anak dan orang tua dapat diajak berkomunikasi secara verbal
   3) Orang tua mengijinkan anak mereka dijadikan responden
   4) Anak mau mengikuti kegiatan terapi bermain dari awal sampai akhir.
   5) Anak yang telah dirawat minimal 1 hari

b) Kriteria ekslusi
   1) Anak dengan kondisi sangat lemah dengan penyakit komplikasi.

E. Pengumpulan Data

1. Sumber data
   a. Data Primer

Kemenkes Poltekkes Bengkulu

Penelitian ini mengggunakan sumber data primer. Data primer terdiri dari karakteristik subjek meliputi nama, jenis kelamin, usia, pertama kali dirawat dan skala *VAS.*

b. Data sekunder

Data sekunder diperoleh dari rekam medis yaitu jenis kelamin, usia dan lama perawatan.

2. Alat Pengumpul Data
   a. Instrumen penelitian ini mengunakan *visual anxiety scale (VAS)* dan lembar pencatatan tingkat kecemasan. Teknik pengumpulan data dilakukan dua kali pertemuan.
   b. Data kecemasan dikumpulkan menggunakan instrument pengkajian yang terdiri dari skala 0 hingga10
      1) Standar Operasional Prosedur (SOP) *Gamecard* menggunakan *Flashcard*
      2) Skala *Visual Anxiety Scale (VAS)*
3. Uji Alat Pengumpulan Data

   Uji alat pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi uji validitas untuk memastikan skala kecemasan benar-benar mengukur kecemasan responden dan uji reliabilitas untuk menilai konsistensi hasil pengukuran. Validitas diuji dengan korelasi *Pearson* atau *Spearman Rank*, sedangkan reliabilitas diuji dengan *test-retest*. Instrumen dianggap baik jika hasilnya valid dan reliabel, sehingga dapat digunakan untuk menilai efek bermain *flashcard* dalam menurunkan kecemasan akibat hospitalisasi pada pasien anak usia pra sekolah.
4. Prosedur Pengumpulan Data

   Data dikumpulkan dengan cara wawancara serta observasi. Selain itu peneliti juga memakai formulir pengumpulan data meliputi Kode responden, meliputi usia, jenis kelamin dan lama perawatan.

Kemenkes Poltekkes Bengkulu

F. Pengolahan Data

Data yang diperoleh dari proses pengumpulan data dan diolah menggunakan program computer dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap *Editing*

   Memeriksa ulang data yang telah dikumpulkan untuk memastikan data tersebut lengkap, sesuai, dan jelas

2. Tahap *Coding*

   Pemberian kode numerik pada data dengan berbagai kategori bertujuan memudahkan dan mempercepat proses analisis serta entri data

3. Tahap *Sorting*

   Data kemudian dikelompokkan sesuai kode masing-masing. Tahap memasukkan data kedalam computer sesuai dengan variabel yang sudah ada.

4. Tahap *Entry* dan *Processing*

   Data diinput ke dalam kategori usia, lama perawatan dan jenis kelamin selanjutnya data dianalisa ke dalam computer dan data yang telah selesai dikelompokkan kemudian di uji stastistik *Wilcoxon.*

5. Tahap *Cleaning*

   Melakukan pengecekan ulang data yang telah dimasukkan ke komputer untuk mendeteksi data yang hilang (missing) melalui daftar, serta memastikan keakuratan data dengan memeriksa variasi data atau kode yang dipakai.

G. Analisa Data

1. Analisa Univariat

   Analisa ini menggambarkan variabel dan karakteristik responden sebelum dan juga setelah perlakuan bermain *flashcard*. variabel karakteristik usia, lama perawatan dan jenis kelamin dianalisis standar deviasi, median, mean, serta angka maksimum dan minimum pada interval kepercayaan (CI) 95%. Begitu juga variabel

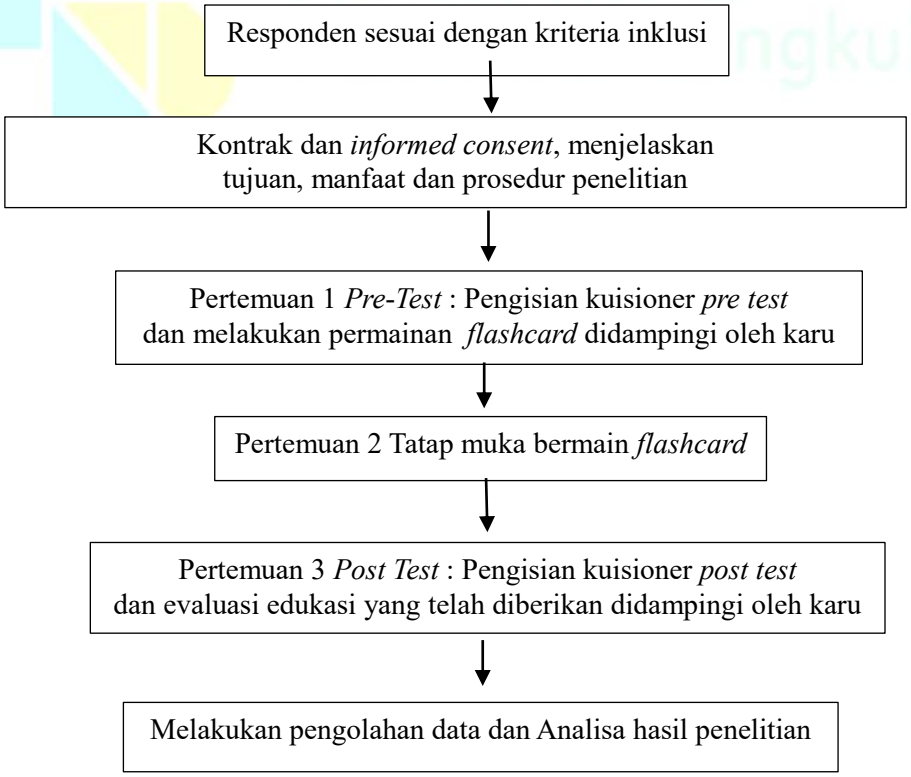
kecemasan yang diukur sebelum dan sesudah intervensi. Data setiap variabel disajikan memakai tabel serta ditunjukkan menurut hasil yang di dapat.

2. Analisa Bivariat

Analisis bivariat adalah analisis yang mengevaluasi hubungan antara dua variabel, yakni variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Pada penelitian ini, variabel independen adalah bermain *flashcard*, sedangkan variabel dependen adalah kecemasan akibat hospitalisasi. Analisis ini bertujuan menguji hipotesis tentang pengaruh bermain flashcard terhadap penurunan kecemasan. Karena data tidak berdistribusi normal maka analisis menggunakan *Uji Wilcoxon.*

H. Alur Penelitian

Sebelum dilakukan pengambilan data penelitian, peneliti melakukan tahapan penelitian yang dimulai dari seleksi sampling untuk menentukan responden. Untuk pelaksanaan peneliti dapat dilihat sebagai berikut:



Bagan 4.2 Alur Penelitian

I. Etika Penelitian

Peneliti wajib mematuhi prinsip etika dan hukum penelitian untuk melindungi responden dari bahaya serta ketidaknyamanan fisik dan psikologis. Penelitian ini telah mendapat persetujuan etik dari Komisi Etik Poltekkes Kemenkes Bengkulu melalui Surat Keterangan Layak Etik No. KEPK.BKL/532/06/2025. Untuk menjaga kenyamanan dan keamanan responden, peneliti melakukan beberapa tahapan berikut:

1. Hak untuk ikut/tidak untuk menjadi responden (*Right to self determinan*)

   Responden diberi kebebasan memilih untuk berpartisipasi tanpa paksaan. Sebelum penelitian, peneliti menjelaskan tujuan, manfaat dan prosedur penelitian. Jika setuju, responden diminta menandatangani lembar persetujuan.

2. Otonomi

   Prinsip ini menghormati hak individu untuk membuat keputusan logis. Peneliti menghargai kebebasan responden dalam memilih untuk berpartisipasi atau menolak berpartisipasi dalam penelitian, tanpa adanya paksaan

3. Azaz Kemanfaatan *(Beneficence)*

   Responden yang ikut dalam penelitian ini mendapatkan manfaat untuk menurunkan kecemasan pada saat dirumah sakit

4. *Nonmaleficence*

   Merupakan suatu prinsip dimana peneliti menjamin kenyamanan responden, tidak mengganggu waktu belajar responden dan tidak akan membahayakan baik secara fisik maupun mental

5. *Veracity*

   Kejujuran adalah dasar untuk membangun hubungan yang saling percaya. Peneliti memberikan informasi yang akurat tentang terapi bermain *gamecard* menggunakan *flashcard* untuk membantu menurunkan kecemasan, sehingga terjalin hubungan yang baik dengan responden

6. Kerahasiaan *(Confidentiality)*

Nama responden dicantumkan dengan inisial pada hasil penelitian dan peneliti hanya menggunakan kode nomor. Semua informasi yang didapat dari responden dijamin kerahasiaannya dan tidak disebarluaskan kepada orang lain.

7. *Fidelity*

Prinsip ini mengharuskan peneliti menghormati komitmen dan janji yang dibuat kepada responden. Peneliti akan berupaya memenuhi komitmen dan menjalankan janji yang telah disepakati.

Kemenkes
Poltekkes Bengkulu