

BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dalam bentuk studi kasus, yang berfokus pada penerapan terapi bermain *puzzle* lantai untuk mengatasi tingkat kecemasan pada anak usia 3-6 tahun yang mengalami hospitalisasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis perubahan tingkat kecemasan pada anak-anak tersebut sebelum dan setelah mereka menerima terapi bermain *puzzle* lantai di Rumah Sakit Bhayangkara Drs. Titus Uly.

3.2 Subyek Penelitian

- 1) Anak-anak berusia 3 hingga 6 tahun, baik laki-laki maupun Perempuan
- 2) Anak-anak dalam rentang usia 3 hingga 6 tahun yang dirawat di rumah sakit akibat sakit atau cedera
- 3) Anak-anak usia 3 hingga 6 tahun yang mengalami tingkat kecemasan tinggi akibat dirawat di rumah sakit
- 4) Anak-anak berusia 3 hingga 6 tahun yang memiliki kemampuan kognitif yang cukup untuk memahami dan mengikuti instruksi dalam terapi bermain *puzzle* lantai.

3.3 Fokus Studi

Fokus studi pada penelitian ini adalah menilai penerapan terapi bermain *puzzle* lantai terhadap tingkat kecemasan pada anak usia 3-6 tahun akibat hospitalisasi di rumah sakit Bhayangkara Drs. Titus Uly.

3.4 Definisi Operasional Fokus Studi

Tabel 3.1 Definisi Operasional Fokus Studi

| Variabel | Defenisi Operasional | Indikator | Kategori | Skala |
|-------------------------------------|--------------------------|----------------------|------------------------------|---------|
| Terapi bermain <i>puzzle</i> lantai | Aktivitas yang dilakukan | Rutin Tidak rutin | Rutin= 1 jika melakukan 3 | Ordinal |

| | | | | |
|----------------------|--|-------------|--|---------|
| | responden dengan metode puzzle selama 3 kali berturut-turut dalam seminggu | | kali berturut-turut Tidak rutin=0 jika melakukan kurang dari 3 kali | |
| Stress hospitalisasi | Kondisi psikologis yang dialami responden saat dirawat di rumah sakit di nilai dengan skala ZSRAS dan HARS sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain puzzle | Pre post | Pre = 60-80 Post = 40-59 Dengan jawaban Tidak pernah=1 Kadang-kadang=2 Sering=3 Selalu alami=4 | Ordinal |

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam bentuk:

1. Satuan acara bermain *puzzle* lantai

Instrumen ini digunakan untuk mengukur seberapa efektif terapi bermain *puzzle* lantai dalam mengurangi stres, kecemasan, dan meningkatkan kualitas hidup anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi.

2. Lembar kuesioner kecemasan

Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang tingkat kecemasan pada anak sebelum dan setelah menerima terapi bermain *puzzle* lantai

3. Lembar observasi kecemasan

Instrumen ini digunakan untuk mengamati dan mencatat secara langsung perubahan kecemasan anak sebelum dan setelah menerima terapi bermain *puzzle* lantai.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah:

1. Kuesioner

Tujuan: mengukur tingkat kecemasan anak sebelum dan setelah menerima terapi bermain *puzzle* lantai

2. Observasi

Tujuan: mengamati dan mencatat secara langsung perubahan kecemasan anak sebelum dan setelah menerima terapi bermain *puzzle* lantai.

3. Data rekam medis

Tujuan: memperoleh informasi tentang kecemasan dan riwayat hospitalisasi pada anak.

4. Dokumentasi

Tujuan: menilai penerapan terapi bermain *puzzle* lantai dalam mengurangi kecemasan akibat hospitalisasi pada anak

3.7 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Rumah Sakit Bhayangkara Drs. Titus Uly Kupang dan untuk waktu penelitian dilakukan mulai tanggal 18 Juni-24 Juni 2025

3.8 Analisis Data dan Penyajian Data

Penyajian data

Data yang sudah dikumpulkan kemudian dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

a. *Editing*

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh akan ditinjau kembali untuk memastikan kelengkapan informasi yang diberikan. Setiap data yang terkumpul akan diperiksa untuk memastikan semuanya lengkap, dan jika ada yang kurang, upaya akan dilakukan untuk melengkapinya.

b. *Coding*

Kegiatan yang dilakukan peneliti untuk mengubah data yang berbentuk huruf menjadi data berbentuk angka atau bilangan dengan kode pada masing-masing data. Pada kuesioner untuk variabel kuesioner penilaian terapi bermain *puzzle* lantai untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak akibat hospitalisasi dengan jawaban yang diberi nilai 1, jika melakukan 3 kali berturut-turut dan tidak = 0 jika tidak melakukan kurang dari 3 kali.

c. *Scoring*

Pada penelitian ini setelah dilakukan *coding*, selanjutnya data dilakukan *scoring* sebelum dengan skor 60-80 dan sesudah 40-59 dengan kategorikan : Berat : 60-80 dan Sedang : 40-59.

3.9 Etika Penelitian

1. Persetujuan *Informed Consent*

Persetujuan *informed consent* adalah sebuah bentuk kesepakatan antara peneliti dan subyek penelitian. Sebelum penelitian dimulai, subyek akan diberikan lembar persetujuan yang harus ditandatangani jika mereka setuju untuk berpartisipasi dalam studi. Tujuan dari persetujuan ini adalah agar subyek memahami maksud dan tujuan penelitian serta menyadari dampak yang mungkin terjadi. Jika subyek tidak bersedia untuk berpartisipasi, hak mereka sebagai subyek harus dihormati.

2. *Anonimitas*

Anonimitas berkaitan dengan perlindungan yang diberikan kepada subyek penelitian. Hal ini dilakukan dengan cara tidak mencantumkan nama subyek pada lembar alat ukur; sebagai pengganti, hanya kode yang akan dituliskan pada lembar pengumpulan data atau hasil penelitian.

3. Kerahasiaan

Kerahasiaan mencakup semua hasil penelitian, baik informasi maupun permasalahan lain yang terkait. Peneliti berkomitmen untuk menjaga kerahasiaan semua data yang telah dikumpulkan, yang hanya akan dilaporkan dalam bentuk kelompok data tertentu dalam hasil penelitian.

4. Kenyamanan

Proses pengumpulan data harus dilakukan dengan cara yang tidak mengganggu kenyamanan subyek. Waktu dan tempat pengumpulan data harus disesuaikan dengan preferensi responden. Selain itu, observasi dan wawancara harus dilaksanakan dengan sensitif serta menghormati privasi subyek penelitian.

3.10 Prosedur Penelitian

