

BAB III

ANALISIS KASUS

3.1 Dekripsi Kasus

Menurut Kriyanto (2020) deskripsi kasus adalah penelitian yang menggunakan berbagai sumber data yang dapat digunakan sebagai bahan penelitian, menguraikan, serta menjelaskan berbagai aspek dalam terapi bermain puzzle ini. Penelitian ini melibatkan 5 responden yaitu :

1. An. R, laki-laki, berusia 5 tahun, Dx OF dirawat 3 hari di Rumah Sakit PKU Muhammadiyah Surabaya di Bed Zam-Zam 3, gejala awal An R mengalami Demam dirumah karena lebih dari 3 hari keluarga memutuskan membawa kerumah sakit.
2. An. F, laki-laki, berusia 4 tahun, Dx GEADRS di rawat 3 hari di Rumah Sakit PKU Muhammadiyah Surabaya di Bed Shofa 3, gejala awal An F mengalami BAB Cair 1 hari lebih dari 3x, dan demam karena itu keluarga memutuskan untuk membawa kerumah sakit.
3. An. A, laki-laki, berusia 4 tahun, Dx OF dengan OBS MORBILI dirawat 3 hari di Rumah Sakit PKU Muhammadiyah Surabaya di Bed Zam-Zam 4, gejala awal An A mengalami Demam, Batuk, Pilek karena sudah lebih dari 3 hari dirumah dan keluarga memutuskan untuk membawa kerumah sakit.

4. An. H, laki-laki, berusia 4 tahun, Dx MORBILI dirawat 3 hari di Rumah Sakit PKU Muhammadiyah Surabaya di bed HCU 3, gejala awal An H mengalami Demam, Batuk, dan Pilek udah lebih dari 3 hari dirumah dan keluarga memutuskan untuk membawa kerumah sakit.
5. An. I, laki-laki, berusia 4 tahun, Dx TF + Susp Dengue Fever irawat 3 hari di Rumah Sakit PKU Muhammadiyah Surabaya di bed Zam-Zam 5, gejala awal An I mengalami Demam karena sudah lebih dari 3 hari dirumah dan keluarga memutuskan untuk membawa kerumah sakit.

3.2 Metode Penelitian

Metode dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dengan pendekatan studi kasus pada anak dengan Tingkat Kecemasan, menggunakan Terapi Bermain Puzzle.

3.3 Partisipan atau Responden

Partisipan atau Responden adalah individu yang memberikan jawaban atau tanggapan terhadap instrumen penelitian, seperti kuesioner, wawancara, atau observasi. Dalam konteks ini, anak usia prasekolah yang sedang dirawat di rumah sakit dan mengikuti terapi bermain puzzle merupakan responden utama. Responden yang lain untuk mengisi kuisisioner adalah Orang Tua. Partisipan atau responden dalam penelitian ini adalah 5 anak usia prasekolah.

3.4 Lokasi dan Waktu Penelitian

Waktu penelitian pada tanggal 24 Agustus 2025 sampai dengan 31 Agustus 2025. Lokasi penelitian dilakukan di Rumah Sakit PKU Muhammadiyah Surabaya.

3.5 Prosedur Pengambilan Data

Penelitian ini dilakukan setelah mendapat rekomendasi dari Dosen pembimbing dan seizin Kepala Rumah Sakit Umum PKU Muhammadiyah Surabaya. Setelah mendapat responden yang dikehendaki maka langkah selanjutnya adalah meminta persetujuan melalui orangtua responden penelitian dengan memberikan surat persetujuan menjadi responden (informed consent). Jika orangtua responden menyetujui dan bersedia untuk dijadikan responden, maka langkah selanjutnya yaitu memulai penelitian :

1. Melakukan pretest dengan menggunakan lembar kuesioner tingkat kecemasan pada anak usia pra sekolah saat hospitalisasi
2. Memberikan intervensi berupa permainan puzzle gambar selama 30 menit dengan frekuensi 1x selama 3 hari (time series)
3. Melakukan post-test dibandingkan dengan hasil pre-test dalam analisa data setelah pengumpulan data, langkah berikutnya adalah mengolah data sedemikian rupa menggunakan aplikasi komputer, sehingga terlihat karakter dan sifat data tersebut. Langkah-langkah dalam pengolahan data meliputi (Riwidikdo, 2007) :
 - a. Editing : kegiatan yang meliputi pemeriksaan isian formulir maupun lembar

observasi, apakah gambaran sudah lengkap, jelas, relevan dan konsisten.

- b. *Coding* : kegiatan pemberian kode data yang *numeric* (angka) terhadap data yang terdiri atas beberapa kategori (Hidayat, 2009). Termasuk dalam kegiatan pengkodean ini antara lain:

- 1) Jenis kelamin : Laki- laki : diberi kode 1 Perempuan : diberi kode 2
- 2) Usia : Usia 3-4 tahun : diberi kode 1 Usia 5-6 tahun : diberi kode 2
- 3) Hari dirawat : Hari rawat 1-3 : diberi kode 1 Hari rawat 4-6 : diberi kode 2
- 4) Dirawat di Rumah Sakit yang ke : 1 diberi kode 1, 2 diberi kode 2

- c. *Scoring* : Merupakan penilaian untuk setiap item pertanyaan untuk menentukan nilai terendah dan tertinggi. Tahap ini dilaksanakan setelah ditetapkan kode jawaban atau hasil observasi sehingga tiap jawaban responden atau hasil observasi dapat diberikan nilai. Scoring pada penelitian ini adalah :

Kuesioner PAS (Preeschool Anxiety Scale) yaitu :

- a) 0-34 : Cemas Ringan
- b) 35-69 : Cemas Sedang
- c) 70-104 : Cemas Berat

- d. *Tabulating* : Merupakan kegiatan pengelompokan data sesuai dengan tujuan penelitian, setelahnya dimasukan ke dalam tabel berdasarkan masing- masing variabel.

3.6 Instrumen Penelitian

- a. SOP Bermain Puzzle
- b. Kusioner PAS (Preeschool Anxiety Scale)

3.7 Unit Analisis dan Kriteria Interpretasi

Analisis dan Kriteria Interpretasi dalam konteks penerapan terapi bermain puzzle untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah saat hospitalisasi di rumah sakit merujuk pada proses evaluasi dan penilaian hasil intervensi terapi tersebut. Berikut penjelasan masing-masing :

1. Analisis adalah proses sistematis untuk memahami data yang diperoleh sebelum dan sesudah terapi bermain puzzle diberikan kepada anak prasekolah yang sedang menjalani perawatan di rumah sakit. Tujuannya adalah untuk mengetahui efektivitas terapi terhadap tingkat kecemasan anak.

Beberapa unit dalam analisis :

- 1) Kecemasan sebelum diberikan terapi puzzle
 - 2) Kecemasan sesudah diberikan terapi puzzle
2. Kriteria Interpretasi

Kriteria interpretasi adalah pedoman untuk menilai makna hasil analisis, apakah intervensi berhasil menurunkan kecemasan atau tidak.

- a. Aprina, dkk (2019) intervensi keperawatan yang dilaksanakan dalam penelitian dengan teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 5 domain dan 22 kategori, menggunakan

alat ukur kecemasan Skor PAS (Preeschool Anxiety Scale) :

- a. 0-34 : Cemas Ringan
- b. 35-69 : Cemas Sedang
- c. 70-104 : Cemas Berat

3.8 Etika Penelitian

a. Informed Consent

Lembar persetujuan diberikan kepada responden lain yaitu responden Orang Tua.

b. Anonimity (Tanpa nama)

Hal ini untuk menjaga kerahasiaan identitas responden penelitian dengan tidak mencantumkan nama responden, umur responden dan jenis kelamin responden.

c. Confidentiality (Kerahasiaan)

Responden yang menjadi akan dijamin kerahasiaannya, hanya informasi tertentu saja yang akan ditampilkan dalam hasil penelitian.

d. Beneficence dan Non-maleficence

Penelitian ini memberikan manfaat kepada responden. Dalam penelitian ini kepentingan terbaik responden, tetap lebih penting dari pada kepentingan peneliti. Penelitian ini tidak merugikan atau membahayakan serta tidak merugikan responden. Dalam penelitian ini mempertimbangkan kondisi dan resiko, keselamatan responden menjadi

pertimbangan utama dalam penelitian.

e. Justice (Keadilan)

Prinsip adil pada penelitian ini menerapkan pada semua tahap pengumpulan data. Proses pelaksanaannya yang melibatkan 5 responden harus mendapatkan manfaat yang hampir sama.

