

Lampiran 1

PENELITIAN PENERAPAN TERAPI BERMAIN POP IT TERHADAP
PENURUNAN KECEMASAN PADA ANAK USIA PRASEKOLAH (3-6
TAHUN) DI RSUD CIBINONG

Petunjuk pengisian kuesioner :

1. Seruluh pertanyaan diisi sesuai dengan ke adaan
2. Bacalah Pernyataan dengan seksama
3. Berilah tanda (✓) sesuai dengan jawaban pada kolom yang telah disediakan

Pernyataan	Tidak	Jarang	Kadang-kadang	Sering	Sangat sering
	0	1	2	3	4
1. Memberontak didepan orang banyak					
2. Melakukan sesuatu hal dengan benar/sesuai.					
3. Tegang, gelisah atau marah-marah.					
4. Tidak mau tidur tanpa orang tua.					
5. Takut pada tempat yang tinggi					
6. Susah tidur					
7. Suka mencuci tangan berulang kali.					
8. Takut keramaian atau tempat tertutup.					
9. Takut bertemu/bicara dengan orang yang tak dikenal					

10. Takut bicara dengan teman sebayanya.					
11. Gugup					
12. Memiliki posisi tertentu untuk menghentikan hal buruk yang terjadi padanya (misal: pada saat akan disuntik)					
13. Malu didepan banyak orang.					
14. Takut pada serangga					
15. Merasa stress/tertekan bila bersama perawat dan ditinggal orang tua					
16. Takut melakukan kegiatan bersama dengan anak lain.					
17. Takut pada binatang					
18. Memiliki taktik khusus untuk menghentikan hal buruk yang terjadi padanya.					
19. Suka mencari perhatian orang tuanya saat orang tua nampak sibuk					
Total Skor:					

Skor:

1=Jarang

2=Kadang-kadang

3=Sering

4=Sangat sering

Rentang penilaian 15-64 dengan pengelompokan antara lain:

Skor ≤ 19 : tidak cemas / normal

Skor 20-30 : kecemasan ringan

Skor 31-45 : kecemasan sedang

Skor 46-61 : kecemasan berat

SKor > 61 : Kecemasan Berat sekali (Panik)

PENJELASAN PENELITIAN

Judul Penelitian: Penerapan Terapi Bermain Menggunakan Alat POP IT Untuk Mengurangi Kecemasan Pada Anak Pra Sekolah Yang Menjalani Hospitalisasi Di RSUD Cibinong

Peneliti : M Fahri Adzaky

NIM : P17320321025

Narahubung : 0819– 3066 – 8860 (WhatsApp)

Saya mahasiswa polteknik Kesehatan kemenkes bandung program studi keperawatan bogor, bermaksud untuk mengadakan penelitian selama 2 minggu dimulai dari tanggal 1 – 20 April 2024 dengan tujuan untuk mengetahui efektifitas penerapan terapi bermain menggunakan alat pop it untuk menurunkan kecemasan pada anak pra sekolah saat menjalani hospitalisasi di RSUD Cibinong.

Saya menjamin bahwa penelitian ini tidak akan memberikan dampak negative bagi siapa pun. Apabila selama berpartisipasi dalam penelitian ini responden merasa tidak nyaman dan dirugikan, maka responden berhak mengundurkan diri sebagai responden dalam penelitian ini. Peneliti berjanji akan menjunjung tinggi hak – hak responden dengan cara menjaga kerahasiaan data – data yang diperoleh, baik proses pengumpulan, pengolahan, maupun penyajian. Penelitian juga akan menghargai Keputusan responden apabila tidak ingin berpartisipasi dalam penelitian ini.

Melalui penjelasan ini, peneliti sangat mengharapkan kesediaan responden untuk berpartisipasi. Penelitian mengucapkan terimakasih atas perhatian dan partisipasi responden dalam penelitian ini

Bogor, April 2024

LEMBAR PERSETUJUAN RESPONDEN

Setelah diberikan penjelasan secara lisan dan tulisan tentang penelitian ini, saya mengerti tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektifitas penerapan terapi bermain menggunakan pop it untuk mengurangi kecemasan pada anak saat menjalani hospitalisasi. Saya juga mengerti manfaat dari penelitian ini untuk mengurangi kecemasan pada anak.

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

Umur/Tanggal Lahir :

Jenis Kelamin :

Alamat :

No. HP :

Bersedia untuk menjadi responden dalam penelitian penerapan terapi bermain menggunakan alat pop it untuk mengurangi kecemasan pada anak akibat menjani hospitalisasi.

Bogor, Maret 2024

Peneliti

Responden

(M Fahri Adzaky)

(.....)

Standar Operasional Prosedur

Sumber : (Amany & Angelia, 2023)

JUDUL SOP : TERAPI BERMAIN <i>POP IT</i>	
Pengertian	<i>POP IT</i> merupakan permainan yang terbuat dari silikon disertai warna yang cerah dan material seperti gelembung yang dapat di letup- letupkan, mirip dengan bungkus gelembung
Tujuan	<ol style="list-style-type: none">1. Untuk mengurangi stress dan cemas2. Untuk meningkatkan fokus dan konsentrasi3. Untuk melatih kemampuan motorik halus4. Menstimulasi kemampuan sensorik5. Melatih kemampuan memecahkan masalah
Indikasi	Anak dengan gangguan perkembangan kognitif
Persiapan	<ol style="list-style-type: none">1. Menyapa dan memberi salam2. Memperkenalkan diri3. Mengidentifikasi identitas klien4. Memberi petunjuk pada anak/klien cara bermain5. Menjelaskan tentang prosedur tindakan yang akan dilakukan, berikan kesempatan kepada orangtua

	<p>klien untuk bertanya dan menjawab pertanyaan orangtua klien</p> <p>6. Mengatur posisi bermain agar nyaman</p>
Cara kerja	<p>Prosedur</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberitahu orangtua klien bahwa prosedur akan dimulai 2. Mempersilahkan klien untuk melakukan permainan sendiri atau dibantu 3. Memotivasi keterlibatan klien dan orangtua 4. Memberi pujian apabila klien dapat melakukan 5. Mengobservasi emosi, hubungan interpersonal dan psikomotor klien saat bermain 6. Meminta klien menceritakan apa yang sedang dilakukan 7. Menanyakan perasaan klien setelah bermain 8. Menanyakan perasaan dan pendapat keluarga tentang permainan
Evaluasi	<p>Evaluasi hasil yang dicapai (kecemasan yang di alami oleh anak) dalam waktu yang telah ditentukan yaitu 10 sampai 20 menit</p>

DOKUMENTASI



