

Standar Oprasional Prosedur Terapi Video Game

	SOP TERAPI VIDEO GAME
Pengertian	Distraksi terapi video game adalah intervensi yang digunakan untuk mengurangi kecemasan pada anak dengan menggunakan smart phone android
Tujuan	Menurunkan kecemasan pada anak yang akan melakukan sirkumsisi di Klinik Annisna Medika Bandung
Indikasi	Pasien anak yang dilakukan tindakan sirkumsisi
Persiapan Pasien	1. Informid Censet 2. Menjaga privasi pasien
Persiapan alat	1. Smart Phone Android 2. Aplikasi instal Game Mobil Balap (Car Racing)
Prosedur	1. Posisikan pasien nyaman mungkin 2. Lakukan pengukuran tingkat kecemasan instrument <i>Spence Children's Anxiety Scale</i> 3. Sebelum tindakan alihkan focus kecemasan pasien terhadap bermain game <i>car racing</i> yang telah disiapkan selama 10 menit. 4. Lakukan pengukuran tingkat kecemasan instrument <i>Spence Children's Anxiety Scale</i> 5. Lakukan tindakan sirkumsisi dan biarkan anak tetap meneruskan bermain game 6. Setelah prosedur tindakan selesai biarkan anak tetap melihat selama 2 menit 7. Evaluasi tindakan
Evalusi	Terapi ini diharapkan dapat menurunkan tingkat kecemasan pada anak saat dilakukan prosedur tindakan sirkumsisi

LEMBAR INFORMASI
(INFORMATION FOR CONSENT)

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Anto

NIM : 17222027

Institut : Universitas Ngudi Waluyo

Merupakan mahasiswi program Studi Keperawatan Program Sarjana. Dengan ini mengajukan kepada Bapak/Ibu menjadi responden dan mengikuti penelitian yang akan dilaksanakan dengan judul **“Perbedaan Tingkat Kecemasan Anak Pre Sirkumsisi Sebelum Dan Setelah Terapi Video Game”** untuk memenuhi persyaratan mencapai sarjana keperawatan.

Saya memohon kesediaan bapak/Ibu/Saudara/i untuk memberikan izin putra Anda untuk dapat berpartisipasi dalam penelitian ini.

A. Manfaat terhadap Subyek Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis perbedaan tingkat kecemasan sebelum dan sesudah terapi bermain video game anak pre sirkumsisi. Manfaat dilakukannya Penelitian ini sebagai sarana informasi dan pengetahuan kepada keluarga tentang bagaimana mengurangi kecemasan pasien anak pre sirkumsisi sehingga anak anak lebih mantap dan tidak takut lagi dalam menjalani proses sirkumsisi.

B. Kesukarelaan untuk Ikut Penelitian

Bapak/Ibu/Saudara/i bebas memilih keikutsertaan dalam penelitian ini tanpa ada paksaan, putra anda juga bebas berubah pikiran/mengundurkan diri setiap saat tanpa dikenai sanksi apapun. Bila tidak bersedia berpartisipasi maka hal tersebut tidak akan mempengaruhi hubungan dengan peneliti.

C. Prosedur Penelitian

Apabila Anda bersedia berpartisipasi, maka Anda diminta untuk menandatangani lembar persetujuan. Prosedur selanjutnya adalah:

1. Saya akan menjelaskan kepada orangtua atau wali responden tentang bagaimana cara pengisian lembar kuisioner *Spence Children's Anxiety Scale*.
2. Saya akan meminta anak untuk menjawab kuisioner dengan cara menjawab pertanyaan yang saya berikan.
3. Saya akan melakukan intervensi terapi video game selama 10 menit dengan menggunakan smart phone berbasis android
4. Saya akan meminta anak Kembali untuk menjawab kuisioner dengan cara menjawab pertanyaan yang saya berikan.
5. Saya mengharapkan kerjasama Anda jika sewaktu-waktu saya akan menghubungi Anda untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

D. Karakteristik dan Jumlah Subyek

Penelitian ini membutuhkan 30 responden yang berusia 6-12 tahun dengan waktu pengumpulan data selama 1 bulan.

E. Kerahasiaan

Semua informasi yang berkaitan dengan identitas anak akan dirahasiakan dan hanya akan diketahui oleh peneliti. Hasil penelitian akan dipublikasikan tanpa melibatkan identitas anak tersebut.

F. Kompensasi

Peneliti memberikan souvenir bagi setiap anak yang mengikuti penelitian.

G. Resiko

Tidak ada risiko dalam penelitian ini. Penelitian ini tidak akan berpengaruh apapun terhadap kegiatan responden.

H. Pembiayaan

Penelitian ini dibiayai oleh dana pribadi peneliti.

I. Informasi Tambahan

Orang Tua/Wali diberikan kesempatan untuk menanyakan semua hal yang belum jelas sehubungan dengan penelitian ini. Bila sewaktu-waktu ada efek samping atau membutuhkan penjelasan lebih lanjut, Bapak/Ibu/Saudara dapat menghubungi Anto, No Hp 081914428108 di klinik Annisna Medika Bandungan.

Bapak/Ibu/Saudara juga dapat menanyakan tentang penelitian ini kepada Komite Etik Penelitian (KEP) Universitas Ngudi Waluyo, melalui email email kep@unw.ac.id.

Ungaran, 20 November 2024

Responden,

(.....)

Hormat saya,



Anto

NIM. 17222027

LEMBAR PERSETUJUAN

(INFORMED CONSENT)

Yang bertandatangan di bawah ini saya :

Nama :

Umur :

Alamat :

Orang Tua dari anak

Nama :

Umur :

Alamat :

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah memahami penjelasan segala sesuatu mengenai penelitian yang berjudul ” **Perbedaan Tingkat Kecemasan Anak Pre Sirkumsisi Sebelum Dan Setelah Terapi Video Game**” dan saya mengizinkan anak saya untuk ikut berpartisipasi dalam penelitian ini dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari siapapun dengan kondisi:

- a. Data yang diperoleh dari penelitian ini akan dijaga kerahasiaannya dan hanya dipergunakan untuk kepentingan ilmiah.
- b. Apabila saya menginginkan, saya boleh memutuskan anak saya untuk tidak berpartisipasi lagi dalam penelitian ini tanpa harus menyampaikan alasan apapun.

Bila sewaktu-waktu ada efek samping atau membutuhkan penjelasan lebih lanjut, Saya akan menghubungi peneliti (Anto), No Hp 081914428108 di klinik Annisna Medika Bandungan. Saya juga dapat menanyakan tentang penelitian ini kepada Komite Etik Penelitian (KEP) Universitas Ngudi Waluyo, melalui email kep@unw.ac.id.

Ungaran, 20 November 2024

Responden,

(.....)

Peneliti,

A handwritten signature in dark ink, appearing to be the name 'Anto' with stylized flourishes.

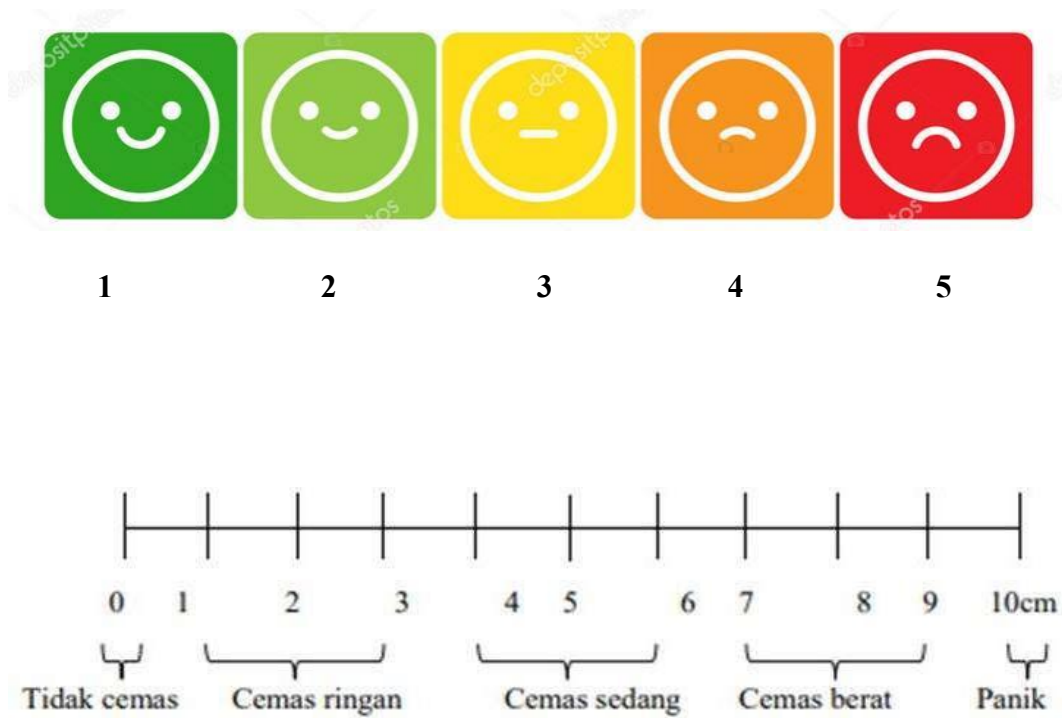
Anto

NIM. 17222027

Saksi,

(.....)

Alat Ukur Kecemasan *Visual Analog Scale*



Keterangan :

1. Tidak cemas
2. Cemas Ringan
3. Cemas Sedang
4. Cemas Berat
5. Panik

OLAH DATA SPSS

Usia Responden

UMUR/TAHUN	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
6	1	3.3	3.3	3.3
8	2	6.7	6.7	10.0
10	1	3.3	3.3	13.3
Valid 11	15	50.0	50.0	63.3
12	7	23.3	23.3	86.7
13	4	13.3	13.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Usia Responden	30	6	13	11.10	1.517
Valid N (listwise)	30				

Tingkat Kecemasan Sebelum Intervensi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Cemas	2	6.7	6.7	6.7
Cemas Ringan	10	33.3	33.3	40.0
Valid Cemas Sedang	11	36.7	36.7	76.7
Cemas Berat	7	23.3	23.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Tingkat Kecemasan Setelah Intervensi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Cemas	21	70.0	70.0	70.0
Cemas Ringan	7	23.3	23.3	93.3
Cemas Sedang	2	6.7	6.7	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Descriptives

		Statistic	Std. Error
Tingkat Kecemasan Sebelum Intervensi	Mean	2.77	.164
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 2.43 Upper Bound 3.10	
	5% Trimmed Mean	2.80	
	Median	3.00	
	Variance	.806	
	Std. Deviation	.898	
	Minimum	1	
	Maximum	4	
	Range	3	
	Interquartile Range	1	
	Skewness	-.116	.427
	Kurtosis	-.778	.833
	Mean	1.37	.112
Tingkat Kecemasan Setelah Intervensi	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 1.14 Upper Bound 1.60	

5% Trimmed Mean	1.30	
Median	1.00	
Variance	.378	
Std. Deviation	.615	
Minimum	1	
Maximum	3	
Range	2	
Interquartile Range	1	
Skewness	1.503	.427
Kurtosis	1.332	.833

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Tingkat Kecemasan Sebelum Intervensi	.203	30	.003	.873	30	.002
Tingkat Kecemasan Setelah Intervensi	.424	30	.000	.628	30	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
--	---	-----------	--------------

Tingkat Kecemasan Setelah Intervensi - Tingkat Kecemasan Sebelum Intervensi	Negative Ranks	28 ^a	14.50	406.00
	Positive Ranks	0 ^b	.00	.00
	Ties	2 ^c		
	Total	30		

a. Tingkat Kecemasan Setelah Intervensi < Tingkat Kecemasan Sebelum Intervensi

b. Tingkat Kecemasan Setelah Intervensi > Tingkat Kecemasan Sebelum Intervensi

c. Tingkat Kecemasan Setelah Intervensi = Tingkat Kecemasan Sebelum Intervensi

Test Statistics^a

	Tingkat Kecemasan Setelah Intervensi - Tingkat Kecemasan Sebelum Intervensi
Z	-4.755 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on positive ranks.

Dokumentasi Intervensi Bermain Video Game

