### BAB 3

### **METODE PENELITIAN**

### 3.1 Desain Studi Literatur

Desain studi literatur penting dalam penelitian yang memungkinkan, memaksimalkan kontrol paling banyak atas beberapa faktor yang mungkin memengaruhi validitas suatu hasil. Desain penelitian sebagai pedoman bagi peneliti dalam merencanakan dan melaksanakan penelitian untuk mencapai suatu tujuan atau menjawab suatu pertanyaan (Nursalam, 2013).

Dalam studi literatur ini, peneliti menggunakan desain *Systematic mapping study* (*scoping study*), yaitu sebuah metode *literature review* yang sistematis dengan menggunakan tahapan-tahapan yang telah ditetapkan sebelumnya. Penelitian studi literatur ini dirancang melalui jurnal-jurnal berdasarkan konsep yang akan diteliti, konsep yang akan diteliti adalah tingkat nyeri pada pasien anak dengan tindakan invasif dan *virtual reality*. Teori-teori yang dapat mendukung penelitian diambil dari jurnal, baik berskala nasional dan internasional. Penelitian ini bertujuan melihat pengaruh *virtual reality* terhadap tingkat nyeri pada anak dengan tindakan invasif (Henri, 2018).

# 3.2 Langkah-langkah Penelusuran Literature Review

## 3.2.1 Protokol dan registrasi

Rangkuman menyeluruh dalam *literature review* mengenai efektivitas virtual reality terhadap tingkat nyeri pasien anak pada tindakan invasif dan evaluasi dari *literature review* menggunakan PRISMA *checklist* untuk menentukan penyeleksian studi yang telah ditemukan dan disesuaikan dengan tujuan dari literature review (Nursalam dan Hons, 2020).

## 3.2.2 Database pencarian

Pada oktober hingga April 2022, peneliti melakukan penelusuran literatur menggunakan tiga database, meliputi: *ScienceDirect*, *Pubmed*, dan *Google Scholar*. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yang diperoleh melalui ekstraksi data dari penelitian sebelumnya. Melalui penelusuran *ScienceDirect*, *Pubmed*, dan *Google Scholars* ditemukan 11 jurnal internasional yang telah dipilih berdasarkan kriteria inklusi yang telah ditentukan.

### 3.2.3 Kata Kunci

Penelitian studi literatur ini menggunakan *keyword* dan *Boolean operator* (AND, OR NOT or AND NOT), dalam proses pencarian artikel atau jurnal. Kata kunci dalam *literature review* ini disesuaikan dengan *Medical Subject Heading* (MeSH). Kata kunci yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Kata Kunci *Literature Review* 

Virtual Reality	AND	Pain	AND	Pediatric	AND	Invasif Procedure
Virtual Reality	AND	Pain	AND	Pediatric	AND	Invasive Procedure
				OR		OR
				Children	AND	Elective Procedure OR
					AND	Phlebotomy

Keyword: ("Virtual Reality"[MeSH Terms] OR "Virtual Reality" OR "Virtual Reality, Educational" OR "Virtual Reality, Instructional") AND ("Child"[MeSH Terms] OR "Child" OR "Children") AND ("Pain"[MeSH Terms] OR "Pain")

## 3.3 Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Menurut (Nursalam, 2020) strategi yang digunakan untuk mencari artikel menggunakan PICOT *framework*, yang terdiri dari :

- 1. *Population/problem* yaitu populasi atau masalah yang dianalisis sesuai dengan tema yang sudah ditentukan dalam *literature review*.
- 2. *Intervention* yaitu suatu tindakan penatalaksanaan studi sesuai dengan tema yang sudah ditentukan dalam *literature review*.
- 3. *Comparation* yaitu intervensi atau penatalaksanaan lain yang digunakan sebagai pembanding, jika tidak ada bisa menggunakan kelompok kontrol dalam studi yang terpilih.
- 4. *Outcome* yaitu hasil atau luaran yang diperoleh pada studi terdahulu yang sesuai dengan tema yang sudah ditentukan dalam *literature review*.
- 5. *Time* yaitu kurun waktu yang dilakukan dalam studi terdahulu

Tabel 3. 2 Tabel PICO

Kriteria	Inklusi	Eksklusi	
Population	Artikel yang membahas tentang pengaruh <i>virtual reality</i> terhadap anak dengan nyeri tindakan invasif	Artikel yang tidak mencantumkan pengaruh virtual reality terhadap anak dengan nyeri tindakan invasif	
Intervention	Distraksi visual virtual reality	Teknik lain seperti napas dalam, guided imagery	
Comparators	Tidak ada komparator, kaleidoskop, buzzy	-	
Outcomes	Terdapat penurunan nyeri	Tidak menjelaskan pengaruh tindakan atau intervensi yang diberikan setelah distraksi virtual reality	
Study Design and	Randomized controlled trial,	Systematic review,	
publication type	Cross Sectional, Quasi Eksperimen	Literature review, Science review, Desain deskriptif, desain selain perlakuan	
Publication years	2015 – 2021	Pre- 2015	
Language	English, Indonesia	Language other than English and Indonesia	

# 3.4 Seleksi Studi dan Seleksi Kualitas

# 3.4.1 Hasil pencarian dan seleksi kualitas

Menggunakan kata kunci MeSH, pencarian literatur dilakukan dengan menggunakan tiga database yang diterbitkan (Medical Subject Heading).

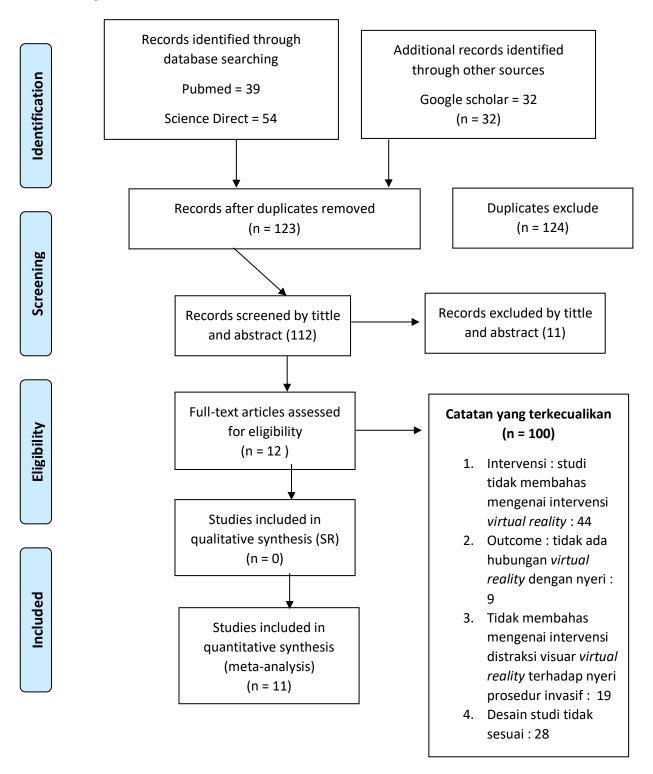
Penelusuran menghasilkan total (n=125) jurnal, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Hasil Pencarian Jurnal Berdasarkan Database

Database	Jumlah	
PubMed	39	
ScienceDirect	53	
Google Scholar	32	
Total	124	

Peneliti kemudian melakukan skrining berdasarkan judul yang terkait dengan studi literatur. Pencarian awal mendapatkan hasil (n= 124) kemudian hasil skrining duplikasi sehingga didapatkan jurnal (n=123) untuk dilakukan skrining lebih mendalam. Skrining dilanjutkan dengan memfilter berdasarkan judul, dan abstrak, dilakukan eliminasi (n=111), kemudian diselaksi ketersediaan artikel penuh, dan berdasarkan PICO dilakukan eliminasi (n= 11). Sehingga diperoleh sebanyak (n=11) jurnal akhir yang sesuai dengan rumusan masalah atau topik. Hasil akhir assessment diperoleh 11 jurnal internasional yang layak digunakan dalam *literature review*, berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang ditentukan. Pada tahun 2022 ditemukan 1 jurnal, pada tahun 2021 ditemukan 5 jurnal, pada tahun 2019 ditemukan 3 jurnal, dan pada tahun 2018 ditemukan 2 jurnal. Secara sederhana, hasil seleksi jurnal dalam penelitian ini digambarkan dalam diagram alur sebagai berikut:

## Diagram Prisma Flow Chart



Gambar 3. 1 Prisma Flow Chart

### 3.5 Penilaian Kualitas

Peneliti melakukan penilaian kualitas dengan mengkaji jurnal yang digunakan. Pengkajian dilakukan dengan menilai duplikasi jurnal, mereview judul, abstrak dan *full text*. Penilaian kualitas dan eligibilitas literatur dalam studi literatur ini menggunakan *Checklist* daftar penilaian berdasarkan *The Joanna Briggs Institute (JBI) Critical Appraisal Checklist for Randomized Controlled Trials*. Jika skor penelitian setidaknya 50% memenuhi kriteria c*ritical appraisal*, literatur dapat diinput ke dalam kriteria inklusi. Peneliti menggunakan checklist yang digunakan dalam sistematika review ini yaitu, checklist untuk studi *Randomized controlled trial* dan *cross sectional* 11 artikel yang dipilih dinyatakan layak (*eligible*), karena artikel yang dikaji memenuhi semua syarat dari instrumen penilaian yang digunakan.

## 3.6 Melakukan Review

Review yang dilakukan peneliti dalam menyusun *literature review*, hal pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah membaca bagian abstrak dari jurnal yang sudah ditemukan dan dikumpulkan oleh peneliti. Membaca bagian abstrak jurnal untuk mengetahui apakah jurnal yang dipakai sesuai tujuan dan konsep dari topik penelitian. Setelah itu peneliti membaca bagian hasil dan kesimpulan jurnal untuk dipakai pada bagian dari kajian pustaka dan sumber literatur penelitian.

# 3.7 Penyajian Data

Data statistik perlu disajikan dalam bentuk yang mudah dibaca dan dimengerti. Tujuannya adalah memberikan informasi dan memudahkan interpretasi hasil analisis (Setiadi, 2013). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penyajian data berupa tabel dan narasi yang mendeskripsikan hasil – hasil penelitian mengenai pengaruh terapi distraksi metode visual *virtual reality* terhadap tingkat nyeri pada anak dengan prosedur invasif di rumah sakit. Penyajian data hasil studi literatur berisi semua aspek dari literatur, terdiri dari judul artikel, sumber artikel, tujuan penelitian, metode penelitian, populasi sample, tempat waktu penelitian, variabel penelitian, instrument pengumpulan data, dan analisis data.