

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh penelitian ini adalah *Literature Review*. Menurut Nursalam, (2020), *literature review* adalah metode yang menggunakan pengelompokan data-data hasil ekstraksi yang sejenis sesuai dengan hasil yang telah diukur untuk menjawab tujuan jurnal penelitian yang sesuai dengan kriteria inklusi kemudian dikumpulkan dan dibuat ringkasan jurnal meliputi nama peneliti, tahun terbit jurnal, negara penelitian, judul penelitian, metode dan ringkasan hasil temuan. Data yang digunakan pada penelitian ini yaitu data sekunder, yang diperoleh dari artikel ilmiah ataupun jurnal penelitian terdahulu yang telah diuji keabsahannya.

B. Database Jurnal

Database merupakan sumber informasi mutlak yang diperlukan dan digunakan oleh para pemustaka dalam proses pencarian sebagai referensi. *Literature review* merupakan rangkuman yang menyeluruh terkait dari beberapa studi penelitian yang ditentukan berdasarkan topik tertentu. Data yang digunakan adalah data sekunder yaitu data yang diperoleh dari hasil penelitian yang terdahulu.

Database yang digunakan dalam *literature review* ini berupa artikel bereputasi baik nasional maupun internasional yang didapatkan melalui database penyedia Google scholar, *Researchgate* dan PubMed.

C. Batasan Waktu Publikasi

Jurnal-jurnal yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi waktu publikasi yakni 10 tahun terakhir (2016-2026), dengan pertimbangan untuk mendapatkan hasil penelitian terkini.

D. Kata Kunci

Pencarian artikel menggunakan kata kunci dan Boolean operator (AND, OR, NOT) yang digunakan untuk memperluas atau menspesikasikan dalam pencari, sehingga dapat memudahkan dalam penentuan artikel yang akan digunakan sesuai dengan topik yang dicari. Adapun kata kunci yang digunakan dalam penyusunan *literature review* ini, terdiri sebagai berikut :

Tabel 3. 1 Kata Kunci Studi *Literature*

Terapi distraksi audiovisual		Nyeri		Injeksi		Anak usia prasekolah
OR	AND	OR	AND	OR	AND	OR
<i>Audiovisual distraction</i>						
OR		<i>Pain</i>		<i>Injection</i>		<i>Preschool children</i>
<i>Virtual reality</i>						

E. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Strategi yang digunakan untuk mencari artikel menggunakan PICOS framework yang terdiri dari:

1. *Population/problem* yaitu populasi atau masalah yang akan di analisis sesuai dengan tema yang sudah ditentukan dalam *literature review*.
2. *Intervention* yaitu suatu tindakan penatalaksanaan terhadap kasus perorangan atau masyarakat serta pemaparan tentang 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 *literature review*.
5. *Study design* yaitu desain penelitian yang digunakan dalam artikel yang akan di review.

Tabel 3. 2 Format PICOS dalam Literature Review

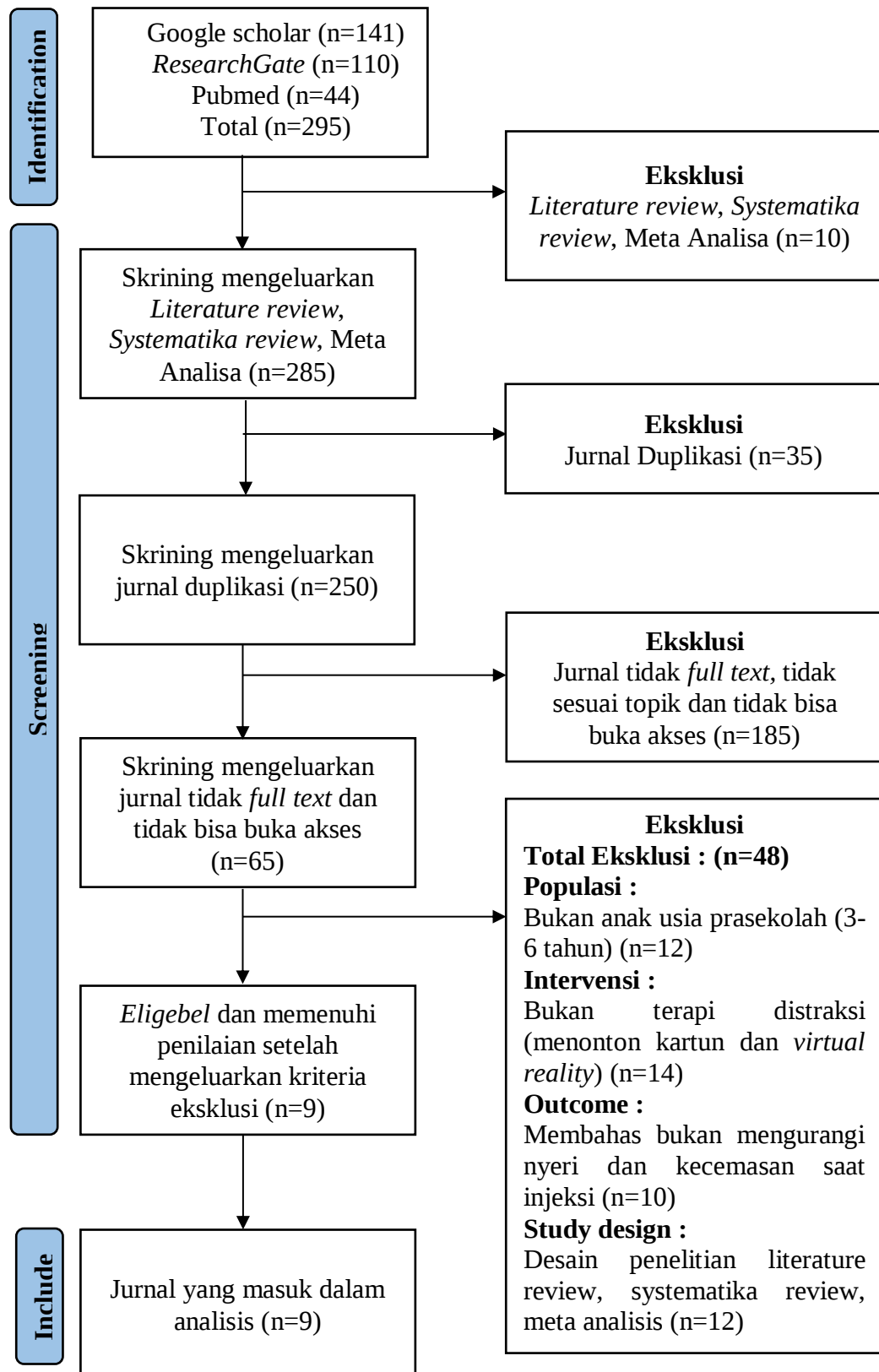
Kriteria	Inklusi	Eksklusi
<i>Population</i>	Anak usia prasekolah (3-6 tahun)	Bukan anak usia prasekolah
<i>Intervention</i>	Terapi distraksi audiovisual (menonton kartun dan <i>virtual reality</i>)	Tidak membahas terapi distraksi audiovisual
<i>Comparation</i>	<i>No Comparation</i>	<i>Comparation</i>
<i>Outcome</i>	Mengurangi nyeri dan kecemasan saat prosedur injeksi	Membahas bukan mengurangi nyeri dan kecemasan saat prosedur injeksi

<i>Study Design</i>	Desain penelitian <i>Literature review</i> , <i>quasi ekspresimen</i> , <i>systematika review</i> , <i>pra-eksperimen</i> , <i>meta analisa</i> <i>Randomized Control</i> <i>And Trial</i> dan <i>cross</i> <i>sectional</i>
<i>Publication years</i>	Tahun 2016-2026 Sebelum tahun 2016
<i>Langue</i>	Bahasa Indonesia dan bahasa Inggris Selain bahasa Indonesia dan bahasa Inggris

F. Seleksi Studi dan Penilaian Kualitas

1. Seleksi Studi

Hasil pencarian jurnal yang ditemukan yaitu 295 temuan dari 3 sumber yaitu Google scholar (n=141), Researchgate (n=110) dan PubMed (n=44). Kemudian dilakukan proses identifikasi study design tidak sesuai sebanyak 10 artikel dan ditemukan sebanyak 35 artikel duplikat, sehingga tersisa sebanyak 250 artikel untuk tahap skrining. Pada tahap skrining sebanyak 185 artikel dieliminasi karena tidak sesuai dengan topik, populasi, atau intervensi yang diteliti, sehingga tersisa 65 artikel. Selanjutnya dilakukan tahap penilaian kelayakan (*full-text review*) sebanyak 56 artikel dikeluarkan karena tidak secara spesifik menggunakan distraksi audiovisual (n=14), tidak mengukur nyeri (n=10), populasi bukan anak prasekolah (n=12), desain penelitian tidak sesuai (n=12), serta tidak tersedia akses *full-text* lengkap (n=8). Seleksi dilakukan dengan melihat duplikasi jurnal, skrining kriteria inklusi eklusi sehingga ditemukan 9 jurnal. Berikut ini merupakan gambar diagram *Flow Literature Review* berdasarkan PRISMA.



Gambar 3. 1 Dagram *Flow Literature Review* Berdasarkan PRISMA

2. Penilaian Kualitas

Jurnal yang telah terkumpul akan diteliti satu demi satu. Pada tahapan pertama harus dipastikan apakah sesuai dengan kriteria inklusi yang telah ditetapkan. Apabila hasil penelusuran awal sangat banyak, maka penyaringan dapat dilakukan dengan cara menilai abstrak masing-masing Jurnal. Setelah Jurnal sesuai dengan kriteria, selanjutnya laporan studi dinilai kualitasnya oleh peneliti. Penilaian akan diukur menggunakan *Critical Appraisal* yang telah dilampirkan dihalaman lampiran untuk menilai studi yang memenuhi syarat dilakukan oleh para peneliti. Peneliti akan menganalisis kualitas metodologi dalam setiap studi yang telah memenuhi kelayakan kriteria inklusi dan eksklusi dengan Checklist daftar penilaian dengan beberapa pertanyaan untuk menilai kualitas dari studi.

Penilaian kriteria diberi nilai 'ya', 'tidak', 'tidak jelas' atau 'tidak berlaku', dan setiap kriteria dengan skor 'ya' diberi satu poin dan nilai lainnya adalah nol, setiap skor studi kemudian dihitung dan dijumlahkan. *Critical Appraisal* juga akan digunakan untuk menilai studi yang memenuhi syarat dilakukan oleh para peneliti. Jika skor penelitian setidaknya 50% memenuhi kriteria *Critical Appraisal* dengan nilai titik *Cut- Off* yang telah disepakati oleh peneliti, maka studi dimasukkan ke dalam kriteria inklusi. Peneliti mengecualikan studi

yang berkualitas rendah untuk menghindari bias dalam validitas hasil dan rekomendasi ulasan. Dalam skrining terakhir, peneliti akan mendapatkan 9 jumlah studi yang mencapai skor lebih tinggi dari 50% dan siap untuk melakukan sintesis data. Terdapat juga penilaian terhadap resiko bias, jika terdapat resiko bias akan ada sejumlah studi yang dikeluarkan, sehingga akan didapatkan jumlah jurnal yang dapat digunakan *Literature Review*.

Risiko bias dalam *literature review* ini menggunakan assessment pada metode penelitian masing-masing studi, yang terdiri dari (Nursalam, 2020):

1. Teori :Teori yang tidak sesuai, sedah kadaluwarsa, dan kredibilitas yang kurang.
2. Desain : Desain kurang sesuai dengan tujuan penelitian.
3. Sample : Ada 4 hal yang harus diperhatikan yaitu populasi, sampel, sampling, dan besar sampel yang tidak sesuai dengan kaidah pengambilan sampel.
4. Variabel : Variabel yang ditetapkan kurang sesuai dari segi jumlah, pengontrolan variabel perancu, dan variabel lainnya.
5. Instrumen : Instrumen yang digunakan tidak memiliki sensitifivitas, spesifikasi dan validitas-reliabilitas.
6. Analisis data : Analisis data tidak sesuai dengan kaidah analisis yang sesuai dengan standar.

Berikut hasil penilai JBI *Critical Appraisal* dalam *literature review* ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3. 3 Penilaian *Critical Appraisal*

No	Penulis dan Tahun	Judul Penelitian	Persentase (%)
1.	(Kurian Blessy., 2026)	<i>The Effect of Cartoon-Based Distraction on Pain Perception During IV Injection Among</i>	88%
2.	(Vellyza colin et al., 2020)	Pengaruh Teknik Distraksi Menonton Kartun Animasi terhadap Penurunan Skala Nyeri Saat Injeksi Pada Anak Usia Prasekolah	88%
3.	(Nejla Canbulat Sahiner et al., 2018)	<i>Effectiveness of Two Different Methods for Pain Reduction During Insulin Injection in Children With Type 1 Diabetes</i>	77%
4.	(Camacho-cruz et al., 2023)	<i>Effectiveness of Non Immersive Virtual Reality in the Management of Procedure-Related Pain in Preschool Children</i>	69%
5.	(Aisyah et al., 2025)	Pengaruh Teknik Distraksi Audiovisual Film Kartun terhadap Tingkat Kecemasan Anak Prasekolah Saat Prosedur Injeksi	88%
6.	(Chavan & Naregal, 2021)	<i>Effectiveness of Cartoon Animation Video on Pain During Venepuncture Among 3-6 Year Old Children</i>	100%
7.	(Sardi Anto et al., 2025)	Pengaruh Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah Selama Pemberian Injeksi dengan Distraksi Audiovisual	88%

8. (Sari, 2023)	<i>Correlation of Visual Distraction Method Toward Pain Reduction in Preschool children at The Emergency Installationl</i>	75%
9. (Firmansah & Hasbulloh, 2023)	<i>The Effectiveness of Cartoon Video Distraction in Reducing Pain Levels in Children During Intravenous Injection Process</i>	88%