Tinjauan Literatur

MANFAAT STORYTELLING BAGI ANAK: REVIEW ARTIKEL

Martina Mutiara Dewi *✉, Nurhaeni Nani *

Abstrak

Storytelling merupakan salah satu alternatif intervensi dalam asuhan atraumatik keperawatan anak di rumah sakit untuk mengurangi efek hospitalisasi. Anak yang menjalani hospitalisasi berpotensi mengalami stres dan kecemasan yang tinggi akibat bertemu dengan lingkungan asing, tindakan-tindakan medis serta berpisah dengan keluarganya. Telaah artikel penelitian ini bertujuan untuk memberi gambaran kemanfaatan dan keragaman media *storytelling* yang dapat digunakan pada beberapa anak sesuai tingkatan usia. Studi literatur ini disusun dengan melakukan analisis terhadap artikel-artikel yang dipublikasikan dari tahun 2014-2020, *fulltext* dan berbahasa Inggris. Data diperoleh dari *database* Scopus, ScienceDirect, Ebsco, Proquest dan Sage Journals dengan kata kunci *hospitalization, child, pediatric, storytelling* dengan hasil 10 literatur yang sesuai kriteria inklusi dan eksklusi. Pada telaah artikel penelitian ini menemukan beberapa intervensi *storytelling* pada beberapa tingkatan usia yaitu usia prasekolah, usia sekolah, dan usia dewasa dengan menggunakan beberapa media yang dipakai. Media yang digunakan di antaranya adalah dengan menggunakan buku cerita animasi, *storytelling* dengan menggambar, *storytelling* dalam pengajaran di kelas dan *digital storytelling*. *Storytelling* dapat direkomendasikan dilakukan dengan menggunakan media buku cerita ataupun dengan media digital/perangkat komputer. Pemilihan media dapat disesuaikan dengan kondisi anak dan ketersediaan fasilitas serta tenaga yang mendukung. Berdasarkan hasil telaah literatur ini, disimpulkan bahwa *storytelling* dapat menjadi dasar untuk pengembangan intervensi nonfarmakologi untuk mengurangi efek samping dari hospitalisasi.

Kata kunci: anak, hospitalisasi, *pediatric, storytelling*.

THE BENEFITS OF STORYTELLING TO CHILDREN: ARTICLE REVIEW

Abstract

Storytelling is one of the alternative interventions in atraumatic pediatric nursing care in hospitals to reduce hospitalization effects. Hospitalization for children causes stress and anxiety due to facing a new environment, medical treatment, and separation from their family. This literature review study was aimed to illustrate the benefits and diversity of storytelling media that applicable in children according to their age. This study was conducted by analyzing fulltext articles published in 2014-2020. The data were collected from Scopus, ScienceDirect, Ebsco, Proquest and Sage Journals databases, and the keywords used were hospitalization, child, pediatric, and storytelling. There were 10 articles that fit the inclusion and exclusion criterias. The literature review study has identified several kinds of storytelling interventions for preschool, school, and adult, by utilizing several media. The media used in storytelling are picture story books, storytelling through drawing, storytelling in class lesson, and digital storytelling. Storytelling is recommended by using the media of story books or digital/computer devices. The media can be selected according to the children's condition, facilities, and human resources availability. To conclude, based on the literature review study, storytelling can be the foundation of nonpharmacological intervention development to reduce hospitalization side effects.

Keywords: children, hospitalization, pediatric, storytelling.

* Program Magister (S2) Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Keperawatan, Universitas Indonesia

✉ E-mail: idewindrakusuma@yahoo.com

Pendahuluan

Pada anak sehat yang mengalami tumbuh dan berkembang sejak lahir dapat memperluas pengetahuannya dengan bermain, melakukan sesuatu sendiri dan merasakan hidup dengan kepuasan yang sebenarnya. Namun, saat kondisi sakit anak tidak mampu bersosialisasi dan bermain dengan teman seusianya.¹ Pada saat anak sakit, anak akan mengalami perubahan kondisi kesehatan yang dapat berpengaruh terhadap aktifitas kesehariannya baik dirawat di rumah maupun di rumah sakit. Kondisi kesehatan yang memerlukan perawatan di rumah sakit (hospitalisasi) menimbulkan ketakutan dan kecemasan tersendiri bagi anak karena anak terlalu muda untuk mengetahui apa yang terjadi pada dirinya dan sering tidak berani untuk bertanya pada pengasuh atau orang tuanya.² Hospitalisasi menempatkan anak-anak pada kondisi yang memungkinkan terjadinya ketakutan akan lingkungan yang baru, orang yang tidak dikenal serta tindakan-tindakan yang dilakukan.³ Pada anak usia sekolah saat anak mulai berinteraksi dan bermain dengan teman sebayanya, adanya hospitalisasi dapat menghambat kemandirian dan peran yang harus dilalui dalam masa tumbuh kembangnya karena anak tidak dapat bertemu dan bersosialisasi dengan temannya. Oleh karena itu, diperlukan peran petugas kesehatan terutama perawat anak untuk memfasilitasi tumbuh kembang anak selama anak sakit dan dirawat di rumah sakit.

Anak-anak sakit yang menjalani perawatan dan penanganan medis sangat berpotensi untuk mempunyai pengalaman stres.⁴ Stres merupakan reaksi sederhana terhadap stimulus yang mengganggu keseimbangan fisik dan mental individu yang dapat ditemukan di sepanjang fase kehidupan manusia. Peristiwa yang penuh dengan tekanan dapat mengakibatkan respons "*fight-or-flight*" yang menyebabkan

peningkatan hormon adrenalin dan kortisol dalam darah meningkat.⁵ Adanya kombinasi antara pola reaktifitas kortisol dan banyaknya kejadian yang menyebabkan stres berpengaruh terhadap tingginya tingkat gejala yang ditimbulkan dan rendahnya fungsi psikososial pada anak prasekolah.⁶

Anak yang menolak untuk berlaku kooperatif terhadap tindakan atau pengobatan yang diperlukan akan membutuhkan proses penyembuhan yang lebih lama dan durasi perawatan akan memanjang sehingga mengakibatkan tingginya biaya perawatan. Hal ini dapat diminimalisir dengan asuhan atraumatik melalui intervensi keperawatan yang dapat mengurangi stres anak seperti bermain, bercerita, mendongeng ataupun teknik distraksi lain yang disukai anak. Asuhan atraumatik merupakan penyediaan perawatan terapeutik dalam pengaturan, melalui penggunaan intervensi yang menghilangkan atau meminimalkan tekanan psikologis dan fisik yang dialami oleh anak-anak dan keluarga mereka dalam sistem pelayanan kesehatan.⁷

Penggunaan permainan dalam intervensi yang dilakukan terhadap anak yang dirawat menunjukkan berkurangnya emosi negatif yang dimunculkan, dan anak mengalami tingkat kecemasan yang lebih rendah dibandingkan pada anak yang menerima perawatan biasa.⁸ Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Iran pada anak yang dilakukan pembedahan, diketahui bahwa pembacaan buku cerita animasi pada anak usia 4-8 tahun efektif mengurangi kecemasan dan gangguan perilaku setelah pembedahan.⁹ Penelitian lain menunjukkan bahwa *storytelling* dan bimbingan imajinasi berpengaruh terhadap penurunan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang diberikan tindakan invasif (pemasangan infus).¹⁰ Berdasarkan hasil tersebut, maka *storytelling* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam intervensi keperawatan

pada pasien anak di rumah sakit agar respons negatif anak selama perawatan dapat berkurang. *Storytelling* yang dilakukan orang tua pada anak akan membuat anak merasa nyaman dan merasa seperti di rumah.¹¹ Dengan menciptakan kondisi di rumah sakit mirip seperti di rumah diharapkan anak juga akan menjadi lebih tenang dan nyaman seperti di rumahnya.

Hospitalisasi dapat menimbulkan stres, kecemasan, dan ketakutan pada anak. Secara fisiologis, adanya tekanan/stres dan kecemasan berhubungan dengan disfungsi multisistem, termasuk di antaranya sistem kardiovaskuler, parasimpatis dan sistem endokrin. Hal ini dapat mengakibatkan terjadinya ketidakstabilan kondisi hemodinamik anak selama menjalani perawatan. Salah satu alternatif untuk mengalihkan ketakutan anak adalah dengan cara mengajak anak bercerita. *Storytelling* dapat memberikan ketenangan dan rasa nyaman sehingga anak dapat lebih kooperatif selama dalam perawatan dan waktu perawatan menjadi lebih pendek. Dengan melihat beberapa hasil penelitian di atas tentang pengaruh *storytelling* terhadap kecemasan anak yang menjalani perawatan maka penulis merasa tertarik untuk melakukan *literatur review* untuk mengetahui kemanfaatan dan keberagaman *storytelling* pada anak khususnya dalam hal psikologis anak.

Metode Penelusuran

Studi literatur dilakukan dengan membuat ringkasan dan analisis dari artikel terkait dengan pertanyaan dan tujuan penelitian. Metode pencarian menggunakan beberapa *database* elektronik, yaitu

ScienceDirect, Ebsco, Proquest, Sage Journals, dan Scopus dengan kata kunci *hospitalization/hospitaisation, child, pediatric, dan storytelling*. Beberapa kriteria inklusi: (1). Artikel penelitian yang mempunyai judul dan isi yang sesuai dengan tujuan penelitian, (2). *Full text*; (3). Berbahasa Inggris, (4). Tahun publikasi 2014-2020, (5). Artikel *nursing*. Kriteria eksklusi yaitu: (1). Artikel tidak memiliki struktur yang lengkap, (2) Berbentuk *review article/systematic review*.

Berdasarkan hasil penelusuran dengan memasukkan kata kunci yang didapatkan dari Proquest sebanyak 3576 artikel, ScienceDirect sebanyak 1698 artikel, Ebsco 7 artikel, Sage Journal 680 artikel, dan Scopus sebanyak 8 artikel. Total naskah adalah sebanyak 5969 artikel. Dari 5969 artikel yang ada dilakukan penapisan tahun publikasi dan jenis artikel sehingga diperoleh hasil 203 artikel. Dengan melihat adanya kesamaan artikel dari beberapa *database* dikeluarkan 1 artikel yang sama, serta 25 artikel yang isinya tidak sesuai tema, dan diperoleh 178 artikel *fulltext*. Sebanyak 157 artikel dikeluarkan karena beberapa artikel tidak memiliki struktur yang lengkap dan yang lainnya berbentuk *systematic review*, diperoleh 21 artikel. Setelah ditelaah kembali terkait isi didapatkan 11 artikel tidak sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga diperoleh hasil 10 artikel yang dilakukan analisis.

Beberapa studi yang terkait dengan *storytelling* menggunakan responden dari usia prasekolah, usia sekolah hingga usia remaja dan metode *storytelling* yang berbeda-beda. Metode penapisan artikel tertera dalam Gambar 1. Hasil kajian 10 artikel yang dianalisis terkait *storytelling* dijabarkan dalam Tabel 1.

Gambar 1. Metode penapisan/skrining artikel yang dianalisis.

Tabel 1. Ringkasan manfaat *storytelling* bagi anak

Artikel	Desain	Sampel	Prosedur Pengumpulan Data	Hasil	Rekomendasi
Sekhavatpour Z, Khanjani N, Reyhani T, Ghaffari S, Dastoorpoor M ⁹	Randomised Controlled Trial (RCT)	Random sampling (n = 60), usia 4-8 tahun	Intervensi dilakukan pada malam hari meliputi pembacaan buku bergambar animasi oleh peneliti selama 30 menit. Kecemasan anak diukur dengan menggunakan <i>Revised Children's Manifest Anxiety Scale</i> (RCMAS) dan <i>Behavioral Disorder questionnaire (a researcher-made tool)</i> sebelum dan 10 hari setelah membaca buku	Kelompok intervensi secara signifikan menunjukkan bahwa kecemasan fisiologis ($p < 0,001$), perhatian/konsentrasi sosial ($p = 0,012$), dan total kecemasan ($p < 0,001$) setelah dilakukan intervensi membaca buku mengalami penurunan	Penelitian selanjutnya agar dapat menggunakan jumlah sampel yang lebih besar karena penelitian ini dilakukan pada masa anak sekolah tidak libur dan jumlah pembedahan sedikit. Selain itu, agar menggunakan <i>tool</i> yang lebih objektif untuk mengukur nyeri dan kecemasan

Lanjutan Tabel 1. Ringkasan manfaat *storytelling* bagi anak

Artikel	Desain	Sampel	Prosedur Pengumpulan Data	Hasil	Rekomendasi
Madhawa S, Mohd N, Chooi S ¹⁷	Quasi eksperimen	Random sampling (n = 110), usia sekolah	Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari kuesioner terkait minat (20 item), kuesioner terkait motivasi (20 item) dengan pre dan post test dimana subkonstruk dari motivasi meliputi perhatian, kepercayaan diri, hubungan dan kepuasan validitas instrumen dengan hasil nilai Cronbach Alpha 0,90 dan untuk kuesioner motivasi 0,91	Kelompok intervensi lebih berminat mempelajari edukasi moral melalui metode <i>storytelling</i> dibandingkan kelompok kontrol (F = 14,27; df = 1; p = 0,00). Penggunaan metode <i>storytelling</i> membantu meningkatkan motivasi pada kelompok intervensi dibandingkan kelompok kontrol (F = 53,73; df = 1; p = 0,00). Metode <i>storytelling</i> mampu menambah capaian pembelajaran terkait edukasi moral di sekolah dasar (F = 18,64; df = 1; p = 0,00)	Dalam penelitian ini tidak disampaikan terkait rekomendasi penelitian
Anggerainy SW, Wanda D, Nurhaeni N ¹¹	Quasi eksperimen	Consecutive sampling technique (n = 31), usia 4 bulan s/d 13 tahun	Kelompok 1 (n = 16) diberikan intervensi terapi musik dan kelompok 2 (n = 15) diberikan intervensi <i>storytelling</i> . Intervensi dilakukan selama 30 menit pada masing-masing kelompok sebelum tidur selama 3 hari berturut-turut	Baik terapi musik dan <i>storytelling</i> mempunyai pengaruh positif yang signifikan terhadap gangguan tidur, tidak ada yang lebih efektif satu sama lain	Terapi musik dan <i>storytelling</i> direkomendasikan untuk digunakan dalam intervensi keperawatan pada anak yang menjalani hospitalisasi karena murah, efektif dan mudah dilakukan dalam menangani gangguan tidur

Lanjutan Tabel 1. Ringkasan manfaat *storytelling* bagi anak

Artikel	Desain	Sampel	Prosedur Pengumpulan Data	Hasil	Rekomendasi
Nicolopoulou A, Schnabel K, Ilgaz H, Brockmeyer C, Sá AB De ¹²	Randomized control trial	216 anak, usia 3-4 tahun	Guru atau asisten peneliti melakukan STSA pada kelas intervensi selama 2 kali seminggu, pada tahun pertama dan kedua. Kelas intervensi pada tahun pertama dan kedua sebanyak 3 kelas, dan kelas kontrol pada tahun pertama sebanyak 3 kelas, dan tahun kedua sebanyak 4 kelas. Pada kelompok kontrol dilakukan aktifitas rutin seperti biasa (misal bermain puzzle). Pada kelompok intervensi guru atau asisten peneliti mengambil cerita anak-anak pada setiap sesinya, anak diminta bercerita sesuai dengan keinginannya kemudian dicatat dalam buku.	<i>Story-telling</i> dan <i>story-acting</i> (STSA) mampu membantu anak usia prasekolah untuk meningkatkan kesiapan untuk sekolah melalui peningkatan kemampuan narasi, peningkatan kosakata dan kompetensi sosial	Studi berikutnya terkait STSA diharapkan dilakukan intervensi yang lebih bervariasi dengan frekuensi lebih sering pada kelas yang berbeda untuk dapat meningkatkan efektifitas STSA dalam peningkatan pembelajaran dan perkembangan anak
Gomez J, Jaccheri L, Maragoudakis M, Sharma K ²⁰	Case study	58 partisipan (35 laki-laki dan 23 perempuan), rata-rata usia 31 tahun	Partisipan dibagi menjadi 15 kelompok. Tiap kelompok diberikan permainan (<i>game</i>) dimana percakapan yang ada saat bermain game direkam, untuk mengetahui kemampuan bercerita. Permainan diprogram untuk dapat merekam percakapan yang ada. Setelah selesai partisipan diminta menceritakan kembali permainan yang dilakukan serta manfaat yang dirasakan	Partisipan secara positif menyatakan penggunaan dari sistem digital <i>storytelling</i> (skala 69,61 dari 100)	Pada penelitian selanjutnya agar dilakukan evaluasi dengan konten yang lebih banyak agar dapat digeneralisasikan hasil penelitian secara lebih luas

Lanjutan Tabel 1. Ringkasan manfaat *storytelling* bagi anak

Artikel	Desain	Sampel	Prosedur Pengumpulan Data	Hasil	Rekomendasi
Kanchan L, Chandra SM, Aarti S ¹⁶	RCT (pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kontrol)	Stratified Sampling Technique (n = 180), usia 6-12 tahun (90 di kelompok eksperimen dan 90 di kelompok kontrol) teknik proporsional stratified sampling	Tindakan melakukan <i>storytelling</i> pada ke- lompok eksperimen. Untuk mengevaluasi kecemasan meng- gunakan <i>checklist</i> observasional dan respons wajah sebe- lum dan sesudah dilakukan tindakan baik pada kelompok eksperimen dan kontrol	Ada perbedaan yang signifikan skor kecemasan antara pre dan post rawat inap ($Z = -8,243$, $p < 0,05$)	Tidak ada reko- mendasi yang di- sampaikan dalam penelitian ini
Piasai K, Phumdoung S, Wiroonpanich W, Chotsampancharoen T ¹⁸	RCT	Purposive sampling (n = 40), usia 6-12 tahun	Pengumpulan data untuk kelompok intervensi dilakukan saat pretest (waktu ke-1), sebelum memulai intervensi (jam 09.00); waktu ke-2 segera setelah intervensi dilakukan (jam 10.00) (bimbingan imajinasi dan menggambar dengan <i>storytelling</i>) dan waktu ke-3 adalah 1 jam setelah selesai intervensi (jam 11.00). Untuk kelompok kontrol, pengumpulan data dilakukan dengan mengambil 3 waktu yang sama dengan kelompok intervensi	Bimbingan imaji- nasi dan <i>drawing- storytelling</i> dengan menggunakan komputer mampu meningkatkan ke- bahagiaan dan relaksasi pada kelompok inter- vensi dibanding- kan kelompok kontrol. Hasil me- nunjukkan secara signifikan rata-rata skor kebahagiaan dan relaksasi pada kelompok inter- vensi lebih tinggi dibanding kelom- pok kontrol di antara waktu ke-1 dan waktu ke-2 ($p < 0,001$) dan waktu ke-1 dan ke-3 ($p < 0,001$)	Jumlah sampel yang sedikit membuat penelitian ini sulit digeneralisasikan. Penelitian berikut- nya agar dilakukan dengan jumlah sampel yang lebih banyak dan area penelitian yang ber- beda sehingga <i>storytelling</i> yang diberikan mungkin dapat berbeda sesuai dengan kultur budaya setempat

Manfaat *Storytelling* pada Anak Usia Prasekolah dan Sekolah

Studi literatur ini terdiri dari 10 literatur yang membahas tentang manfaat *storytelling* pada beberapa tingkatan usia anak dan berbagai media yang digunakan. Penggunaan *storytelling* bermanfaat pada klien dengan rentang usia prasekolah sampai usia sekolah. Penelitian terkait *storytelling* yang dimulai dari anak usia prasekolah, menunjukkan bahwa *storytelling* mempunyai banyak manfaat yang positif baik pada anak sehat maupun sakit. *Storytelling* yang dilakukan melalui metode *story-telling and story-acting* (STSA) pada 216 anak bermanfaat untuk mempersiapkan kemampuan bahasa dan meningkatkan kosakata sebagai persiapan anak menuju ke periode waktu usia sekolah.¹²

Pada penelitian lain, sebanyak 60 anak usia 4-8 tahun menunjukkan adanya penurunan kecemasan secara signifikan setelah dilakukan *storytelling* dengan menggunakan buku bergambar animasi. Pada anak usia prasekolah yang mengalami sakit dan dirawat, *storytelling* yang digabungkan dengan terapi musik juga berpengaruh positif terhadap gangguan tidur anak yang terjadi saat anak dalam kondisi sakit.¹¹ Masih dalam rentang usia yang sama, *storytelling* juga berpengaruh positif terhadap penurunan kecemasan dan gangguan perilaku anak yang akan menjalani pembedahan di rumah sakit.⁹

Pada penelitian kualitatif lain dikatakan bahwa *storytelling* menunjukkan peningkatan dinamika kelompok yang positif pada anak TK sejak minggu pertama penelitian.¹³ Pada dasarnya anak usia 5-7 tahun mempunyai kemampuan multimodal yang baik dalam bercerita walaupun belum diajarkan terkait literasi tertulis yang berhubungan dengan cerita.¹⁴ Penelitian yang dilakukan terhadap 276 anak usia 3-7 tahun menunjukkan bahwa distraksi menggunakan *storytelling* mampu menurunkan *distress* pada anak.¹⁵

Pada tahapan usia berikutnya yaitu saat anak mulai lebih banyak bersosialisasi di usia sekolah, *storytelling* mempunyai pengaruh positif terhadap penurunan kecemasan dan gangguan perilaku anak usia sekolah yang akan dilakukan pembedahan dan mengalami hospitalisasi.^{9,16} Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap 40 anak usia 6-12 tahun di Thailand, bimbingan imajinasi yang digabungkan dengan *drawing storytelling* dengan menggunakan komputer dikatakan mampu meningkatkan efek kebahagiaan dan relaksasi secara signifikan. Selain itu, *storytelling* yang diberikan terhadap 180 anak usia sekolah yang menjalani rawat inap terbukti secara signifikan mampu memberikan perbedaan yang signifikan terhadap kecemasan sebelum dan sesudah rawat inap ($p < 0,05$). Sejalan dengan kemanfaatan yang sama, *storytelling* berpengaruh positif juga terhadap gangguan tidur anak sekolah yang sakit dan menjalani perawatan, serta bermanfaat terhadap peningkatan motivasi dan ketertarikan terhadap pendidikan moral di sekolah.^{11,17} Pada anak usia sekolah yang menderita kanker, penggabungan intervensi *storytelling* dengan metode bimbingan imajinasi menunjukkan pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan kebahagiaan dan relaksasi.¹⁸ Penelitian lain menunjukkan bahwa *storytelling* mampu meningkatkan kemampuan anak kelas 6 untuk mengkritik sebuah cerita, mengidentifikasi cerita serta memprediksi alur cerita.¹³ Penggunaan *digital story* pada anak-anak, remaja dan dewasa muda penderita kanker mampu meningkatkan distraksi selama perawatan dan mampu mengkomunikasikan hal-hal yang tidak dapat diungkapkan dengan kata-kata.¹⁹

Media *Storytelling*

Pemberian *storytelling* dapat dilakukan dengan berbagai media yaitu *storytelling* menggunakan cerita melalui buku cerita animasi, *drawing-storytelling*,

story-telling story-acting, ataupun digital *storytelling* yang kombinasikan dengan *digital game* dan refleksi.^{9,18,20}

Penggunaan media untuk *storytelling* tergantung pada tingkat perkembangan dan pemahaman anak serta ketersediaan fasilitas yang mendukung. Di negara dengan pendapatan rendah yang tidak mempunyai cukup fasilitas teknologi yang memadai pelaksanaan *storytelling* dapat menggunakan cara yang sederhana yaitu dengan buku-buku cerita yang menarik dan dengan bahasa yang mudah dipahami sesuai tingkat pemahaman bahasa anak.

Penggunaan buku cerita untuk *storytelling* dianjurkan memperhatikan keragaman cerita yang ada di dalam buku agar anak tidak merasa jenuh dengan cerita yang monoton. Keuntungan dari penggunaan buku cerita adalah lebih mudah dan lebih murah untuk dilaksanakan dimanapun tempatnya dan waktu yang fleksibel. Penggunaan buku cerita pada anak yang dirawat di rumah sakit juga dapat melibatkan keluarga untuk membacakan ceritanya. Hal ini karena keterlibatan keluarga sangat penting dalam proses penyembuhan anak selama anak dirawat di rumah sakit. *Storytelling* yang dilakukan orang tua dapat membuat anak merasa nyaman dan membuat suasana seperti di rumah serta dapat mengurangi kecemasan.¹¹

Metode *storytelling* yang dilakukan bersama metode lain seperti *drawing-storytelling* dan bimbingan imajinasi ataupun digital *storytelling* yang menggunakan teknologi digital secara signifikan mampu meningkatkan kebahagiaan dan relaksasi serta sebagai cara untuk menanamkan moral yang baik pada anak. Pada penelitian lain dijelaskan bahwa penggunaan *storytelling* dan *imagery guidance* mampu menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang dilakukan tindakan invasif.¹⁰ Intervensi yang menggunakan perangkat teknologi komputer membutuhkan waktu yang lebih lama dan ketersediaan fasilitas yang memadai. Untuk

pelaksanaan asuhan keperawatan yang menggunakan intervensi ini di Indonesia kemungkinan hanya dapat diterapkan di fasilitas pelayanan kesehatan dengan fasilitas lengkap dan dengan jumlah tenaga yang mencukupi. Selain itu, ketersediaan jaringan komputer juga harus memadai agar pelaksanaan intervensi keperawatan dengan *storytelling* yang dilakukan tidak terkendala hambatan koneksi jaringan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil telaah dari 10 artikel yang dilakukan, *storytelling* dapat dilakukan pada semua golongan usia dengan menggunakan beberapa media yang berbeda tergantung situasi dan kondisi yang ditemui. Pada anak dengan usia lebih muda penggunaan *storytelling* dapat dilakukan dengan media sederhana dan menyenangkan seperti *story-telling story-acting (STSA)* ataupun dengan menggunakan buku cerita animasi. Pada anak yang lebih besar *storytelling* dapat dilakukan melalui media teknologi yang dapat dilakukan oleh anak sendiri, baik dengan *drawing storytelling* maupun *digital storytelling*, namun tetap harus disertai pendampingan dari keluarga untuk memfasilitasi kedekatan anak dan keluarganya. Pemilihan beberapa metode *storytelling* yang digunakan tergantung usia individu yang akan diberikan *storytelling*, disesuaikan dengan kemampuan perkembangan masing-masing usia. *Storytelling* sangat bermanfaat sebagai terapi pendukung untuk mempersiapkan kemampuan bahasa, meningkatkan kosakata, mengurangi kecemasan dan menurunkan gangguan perilaku serta meningkatkan moral yang baik. Selain bermanfaat untuk terapi non-farmakologi pada anak sakit, pada anak sehat *storytelling* juga mampu meningkatkan ketertarikan dan motivasi anak untuk pembelajaran moral di kelas.

Penggunaan *storytelling* dalam pelaksanaan intervensi asuhan keperawatan

menjadi alternatif yang dapat diterapkan dalam semua area pelayanan. Dianjurkan pada saat pemilihan metode *storytelling* disesuaikan dengan ketersediaan fasilitas, waktu dan tenaga yang memadai untuk pelaksanaannya, serta kondisi lingkungan perawatan yang kondusif. *Storytelling* dengan menggunakan buku ataupun media teknologi lain sama-sama efektif digunakan sebagai alternatif terapi nonfarmakologi, namun dalam pelaksanaannya perawat dan tenaga kesehatan lain harus tetap memperhatikan kenyamanan anak dan kondisi status kesehatannya dalam pemilihan media yang digunakan.

Daftar Pustaka

1. Lehner DC, Sadler LS. After Extensive Hospitalization: Primary Care Practitioner Guidelines. *Pediatr Nurs*. 2015; 41(5).
2. Klossner NJ. *Introductory Maternity & Pediatric Nursing*. 2nd Edition. Nieginski E (Editor). Philadelphia: Lippincott Williams & Wilkins. 2010.
3. Soniya S, Solomon R., Shini. Effectiveness of Play Therapy on Anxiety among Hospitalized Preschool Children. [Internet]. *Asian J Nurs Educ Res* 2019; 09(02):193–7. Available from: www.anvpublication.org Asian
4. Anandhukrishnan TG, Sivan A, Baiju KD, Raj RSL, Sangeetha S, Saritha S, et al. Effectiveness of Play on Anxiety among Hospitalized Children. *Asian J Nurs Educ Res*. 2018; 08(02):225–9.
5. Sam ST, George RJ. Guided Imagery: Child Guided Imagery Reduced Pain, Stress and Anxiety. Let Your Child Get Healed without Pain and Expenses. [Internet]. *Asian J Nurs Edu Res*. 2017; 7(1):79–85. Available from: www.anvpublication.org www.ajner.com %0ARESEARCH
6. Kushner MR, Barrios C, Smith VC, Dougherty LR. Physiological and Behavioral Vulnerability Markers Increase Risk to Early Life Stress in Preschool-Aged Children. [Internet]. *J Abnorm Child Psychol*. 2016; 44:859–70. Available from: <http://dx.doi.org/10.1007/s10802-015-0087-7>
7. Hockenberry MJ, Wilson D. *Wong's Nursing Care of Infants and Children*. 10th Edition. 2015. Pp. 323-1330.
8. Li WHC, Oi J, Chung K, Ho KY, Ming B, Kwok C. Play Interventions to Reduce Anxiety and Negative Emotions in Hospitalized Children. [Internet]. *BMC Pediatr*. 2016; 16(36):1–10. Available from: <http://dx.doi.org/10.1186/s12887-016-0570-5>.
9. Sekhavatpour Z, Khanjani N, Reyhani T, Ghaffari S, Dastoorpoor M. The Effect of Storytelling on Anxiety and Behavioral Disorders in Children Undergoing Surgery: A Randomized Controlled Trial. [Internet]. *Pediatr Heal Med Ther*. 2019; 2019(10): 61-68. Available from: <https://www.dovepress.com/165.215.209.15.on> 18-Jul-2019
10. Legi JR, Sulaiman S, Purwanti NH. Pengaruh Storytelling dan Guided-Imagery Terhadap Perubahan Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah. *J Telenursing*. 2019; 1:145–56.
11. Anggerainy SW, Wanda D, Nurhaeni N. Comprehensive Child and Adolescent Nursing Music Therapy and Story Telling: Nursing Interventions to Improve Sleep in Hospitalized Children. [Internet]. *Compr Child Adolesc Nurs*. 2019; 42(1):82–9. Available from: <https://doi.org/10.1080/24694193.2019.1578299>
12. Nicolopoulou A, Schnabel K, Ilgaz H, Brockmeyer C, Sá AB De. Early Childhood Research Quarterly Using a Narrative- and Play-Based Activity to Promote Low-Income Preschoolers' Oral Language, Emergent Literacy, and Social Competence. [Internet]. *Early Child Res Q*. 2015; 31:147–62. Available from: <http://dx.doi.org/10.1016/j.ecresq.2015.01.006>.

13. Mundy-Taylor J, May J, Reynolds R. Storytelling in 3D: Interrogating Engagement with Oral Storytelling in the School Classroom. *Storytelling Self Society an Interdisciplinary Journal of Storytelling Studies*. 2015; 11(2):159–82.
14. Wessel-Powell C, Kargin T, Wohlwend KE. Enriching and Assessing Young Children's Multimodal Storytelling. *The Reading Teacher*. 2016; 70(2):1–12.
15. Kuo H, Pan H, Tsao Y. Distraction-Based Interventions for Children Undergoing Venipuncture Procedures. *Clin Nurs Res*. 2018; 27(4):467-482.
16. Kanchan L, Chandra SM, Aarti S. A Randomized Clinical Trial to Evaluate the Effectiveness of Storytelling by Researcher on the Hospitalization Anxiety of Children Admitted in Pediatric Ward of Selected Hospitals of District Patiala, Punjab. *Int J Sci Res*. 2016; 611(10):3–7.
17. Madhawa S, Mohd N, Chooi S. Comparing the Effects of the Story Telling Method and the Conventional Method on the Interest, Motivation and Achievement of Chinese Primary School Pupils. [Internet]. *Procedia-Soc Behav Sci*. 2014; 116:3989–95. Available from: <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.878>.
18. Piasai K, Phumdoung S, Wiroonpanich W, Chotsampancharoen T. A Randomized Control Trial of Guided-Imagination and Drawing-Storytelling in Children with Cancer. *Pacific Rim Int J Nurs Res*. 2018; 22(4):386–401.
19. Moola FJ, Moothathamby N, Mcadam L, Solomon M, Varadi R, Tullis DE. Telling My Tale: Reflections on the Process of Visual Storytelling for Children and Youth Living with Cystic Fibrosis and Muscular Dystrophy in Canada. *SAGE Journals*. 2020; 19 (1):1–8.
20. Gomez J, Jaccheri L, Maragoudakis M, Sharma K. Digital storytelling for good with Tappetina Game. [Internet]. *Entertain Comput*. 2019; 30:100297. Available from: <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2019.100297>.