

Pemberian tehnik distraksi menonton kartun animasi untuk menurunkan tingkat nyeri prosedur invasif pada anak

By Riska Wandini

Pemberian tehnik distraksi menonton kartun animasi untuk menurunkan tingkat nyeri prosedur invasif pada anak

Riska Wandini^{1*}, Riyan Resandi²

¹Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Malahayati. *Email: onienay@yahoo.com

²RSUD Dr. A. Dadi Tjokrodipo Bandar Lampung. Email: riyanresandi36@gmail.com

Abstract

Effectiveness of cartoon distraction on pain perception with children having invasive procedures

Background: Number of children had hospitalized at Dr. A. Dadi Tjokrodipo hospital of Bandar Lampung every year around of 840-900 children, and most of them are having general invasive procedures such as taking blood samples and intravenous infusion

Purpose: Knowing effectiveness of cartoon distraction on pain perception in children during taking blood samples.

Method: This type of research is quantitative. The research design of the Quasi-Experimental method post only approaches with group control. The sample of 16 children. Data analysis uses univariate and bivariate with t-test.

Results: Characteristics of respondents based on age at most are 4-5 years of age as many as 5 respondents (31.3%) and most genders are male as many as 11 respondents (68.8%). The average pain in taking blood in a child before distraction watching a cartoon video with 16 children, with a mean of 7.81 standard deviations of 1.047, after being given intervention with a mean of 3.38 standard deviations of 1,821. The results of statistical tests using the dependent test obtained 2 mean difference values before and after being given distraction therapy watching cartoon videos was 4.43 with a p-value of 0,000 ($\alpha < 0.05$).

Conclusion: There was effectiveness of cartoon distraction on pain perception in children during taking blood samples. Suggestions can provide information for the development of nursing about distraction techniques watching animated videos in children who experience pain, to reduce the incidence of stress due to hospitalization in children.

Keywords: Cartoon distraction; Pain perception; Taking blood samples; children

Pendahuluan: Jumlah anak yang dirawat di RSUD Dr. A. Dadi Tjokrodipo Kota Bandar Lampung setiap tahunnya sekitar 840-900 anak, dengan perlakuan pengambilan darah pada anak sebanyak 20 anak per bulan, sedangkan pemasangan infus sebanyak 420 anak pertahun, dengan rata-rata per bulan 35 anak.

Tujuan: Diketahui pengaruh terapi distraksi menonton video kartun dengan pengurangan nyeri pada pengambilan darah pada anak.

Metode: Jenis penelitian adalah Kuantitatif. Desain penelitian metode Quasi Eksperimental pendekatan one group pretest-posttest design. Sampel sebanyak 16 anak orang. Analisa data menggunakan univariat dan bivariate dengan t-tes.

Hasil: Karakteristik responden berdasarkan Usia paling banyak adalah usia 4-5 tahun sebanyak 5 responden (31,3%) dan jenis kelamin terbanyak adalah laki-laki sebanyak 11 responden (68,8%). Rata-rata nyeri pengambilan darah pada anak sebelum dilakukan distraksi menonton video kartun terhadap 16 orang anak, dengan mean 7,81 standar deviasi 1,047, setelah diberikan intervensi dengan mean 3,38 standar deviasi 1,821. Hasil uji statistik menggunakan test-dependen didapat nilai beda 2 mean sebelum dan sesudah diberikan terapi distraksi menonton video kartun adalah 4,43 dengan p-value 0.000 ($\alpha < 0.05$).

Simpulan: Terdapat pengaruh terapi distraksi menonton video kartun dengan pengurangan nyeri pada pengambilan darah pada anak. Saran Dapat memberi informasi bagi perkembangan keperawatan tentang teknik distraksi menonton video animasi pada anak yang mengalami nyeri, hingga dapat mengurangi kejadian stress akibat hospitalisasi pada anak.

Kata Kunci: Dikstrasi; Menonton video; Nyeri; Pengambilan darah; Anak

Pemberian tehnik distraksi menonton kartun animasi untuk menurunkan tingkat nyeri prosedur invasif pada anak

PELAKSANAAN

Hospitalisasi merupakan suatu proses yang memiliki alasan yang berencana/ darurat sehingga mengharuskan anak untuk tinggal di rumah sakit, menjalani terapi dan perawatan sampai pemulangnya kembali ke rumah. Selama proses tersebut, anak dan orangtua dapat mengalami berbagai kejadian yang menurut beberapa penelitian ditunjukkan dengan pengalaman yang sangat traumatic dan penuh dengan stress. Perasaan yang sering muncul adalah cemas, marah, sedih, takut dan rasa bersalah (Wulandari, & Erawati, 2016).

Hospitalisasi (rawat inap) pada pasien anak menyebabkan kecemasan dan stres pada tingkatan usia. Penyebab dari kecemasan dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor dari petugas perawat, dokter, dan tenaga kesehatan lainnya, lingkungan baru, maupun keluarga yang mendampingi selama perawatan. Keluarga sering merasa cemas dengan perkembangan keadaan anaknya, pengobatan dan biaya perawatan (Nursalam, & Utami, 2005).

Perawatan anak di rumah sakit memaksa anak untuk berpisah dari lingkungan yang dirasa aman, penuh kasih sayang, dan menyenangkan, yaitu lingkungan rumah, permainan, dan teman sepermainannya. Reaksi pada perpisahan yang ditunjukkan anak usia prasekolah adalah dengan menolak makan, sering bertanya, menangis walaupun perlahan, dan tidak kooperatif terhadap petugas kesehatan. Perawatan di rumah sakit mengharuskan pembatasan seringkali dipersepsikan anak prasekolah sebagai hukuman sehingga anak merasa malu, bersalah dan takut. Hal ini menimbulkan reaksi agresif dengan marah dan berontak, ekspresif verbal dengan mengucapkan kata-kata marah, tidak mau bekerjasama dengan perawat dan ketergantungan pada orang tua (Deslidel, Hervrialni, & Sartika, 2011).

Berdasarkan data bahwa 3-10 % anak dirawat di Amerika Serikat baik anak usia toddler, prasekolah ataupun anak usia sekolah. Sedangkan di Jerman sekitar 3 sampai dengan 7% dari anak toddler dan 5 sampai 10% anak prasekolah yang menjalani hospitalisasi. Prevalensi kecemasan anak saat menjalani hospitalisasi berkisar 10% mengalami kecemasan ringan dan itu berlanjut, dan sekitar 2% mengalami kecemasan berat (Carla, 2017).

Secara nasional, dari seluruh anak yang pernah rawat inap dalam setahun terakhir, sebagian besar menjalani rawat inap di rumah sakit pemerintah (39,33 persen) dan rumah sakit swasta (38,47 persen). Di daerah pedesaan, persentase anak yang pernah dirawat inap di rumah sakit pemerintah lebih tinggi dibandingkan dengan rumah sakit swasta (41,83 persen berbanding 25,34 persen). Berbanding terbalik dengan di daerah perkotaan, persentase anak yang pernah menjalani rawat inap di rumah sakit pemerintah lebih rendah dibanding rumah sakit swasta (37,71 persen berbanding 46,92 persen) (Simbolon, 2018).

Stress merupakan bagian hidup yang dialami anak sehari-hari seperti halnya yang terjadi pada orang dewasa. Stress dalam jumlah kecil dapat membantu anak mengembangkan keterampilan coping efektif, tetapi stress dalam jumlah besar akan membahayakan. Perawat membantu orangtua dalam mengidentifikasi sumber stress potensial dan mengobservasi perilaku yang mengisyaratkan stress diluar kemampuan copingnya. Anak merasakan stress saat kelahiran saudara kandungnya, pindah ke rumah baru, perpisahan dan perceraian orang tua atau penyakit serius (Potter, & Perry, 2009).

Sebagian besar stress yang terjadi pada anak prasekolah khususnya anak yang berumur 6-30 bulan adalah cemas karena perpisahan. Balita belum mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa yang memadai dan memiliki pengertian yang terbatas terhadap realita. Hubungan anak dengan ibu sangat dekat, apabila perpisahan dengan ibu akan menimbulkan rasa kehilangan pada anak akan orang yang terdekat dirinya dan lingkungan yang dikenal olehnya, sehingga pada akhirnya akan menimbulkan perasaan tidak aman dan rasa cemas (Aizah, & Wati, 2014).

Salah satu prosedur yang didapatkan oleh anak yang menjalani hospitalisasi yaitu pemasangan infus dan pengambilan darah. Dimana pengambilan dalam pengambilan darah dan infus akan menimbulkan rasa nyeri pada area penusukan jarum infus atau jarum pada saat pengambilan darah. Pengambilan darah vena pada orang dewasa dan bayi memiliki perbedaan lokasi. Pada orang dewasa pengambilan darah di vena mediana cubiti yang terletak dekat dengan kulit, cukup besar, dan tidak ada pasokan saraf besar, sedangkan pada bayi pengambilan darah

Pemberian tehnik distraksi menonton kartun animasi untuk menurunkan tingkat nyeri prosedur invasif pada anak

dilakukan di vena jugularis superficialis, yang terletak di dalam hypodermis kulit yang mengalirkan darah ke vena bagian dalam (Kardiyudiani, Fathonah, & Rahayu, 2018).

Nyeri timbulnya sensasi ketidaknyamanan yang dimanifestasikan sebagai suatu penderita yang diakibatkan oleh persepsi yang nyata, ancaman, dan fantasi luka. Nyeri terjadi karena pengalaman sensori yang tidak menyenangkan, unsur utama yang harus ada untuk disebut sebagai nyeri. Tanpa unsur itu tidak dapat dikategorikan sebagai nyeri, walaupun sebaliknya semua yang tidak menyenangkan tidak dapat disebut sebagai nyeri (Zaah, 2015).

Penggunaan teknik nonfarmakologi memberikan dampak yang cukup berarti dalam manajemen nyeri pada anak. Agar nyeri lebih dapat di toleransi dan situasi dapat terkontrol oleh anak, maka dapat digunakan metode nonfarmakologi atau di sertai dengan metode farmakologi. salah satu yang banyak digunakan adalah teknik distraksi. Metode distraksi yang dapat digunakan untuk mengurangi nyeri dengan mengalihkan perhatian klien dari nyeri (Asmadi, 2001).

Manajemen nyeri atau tindakan untuk mengatasi nyeri yang biasa dilakukan perawat ruangan pada anak yaitu teknik latihan pengalihan, diantaranya adalah dengan menonton televisi, berbincang dengan orang lain dan mendengarkan musik, sedangkan teknik relaksasi dengan menganjurkan anak untuk menarik nafas secara perlahan. Melemaskan otot-otot tangan, kaki, perut dan punggung, serta mengulangi hal yang sama sambil terus berkonsentrasi sehingga pasien merasa nyaman, tenang dan rileks (Riyadi, 2012).

Distraksi sebagai strategi pengalihan nyeri yang memfokuskan perhatian ke klien menuju stimulus yang lain daripada terhadap rasa nyeri dan emosi negatif. Teknik distraksi dapat mengatasi nyeri berdasarkan teori bahwa aktivasi retikuler menghambat stimulus nyeri, jika seseorang menerima input sensori yang berlebihan dapat menyebabkan terhambatnya impuls nyeri ke otak (nyeri berkurang atau tidak dirasakan oleh klien). Peredaran nyeri secara umum berhubungan langsung dengan partisipasi aktif klien, banyaknya modalitas sensor yang digunakan dan minat klien dalam stimulasi. Oleh karena itu, stimulasi penglihatan, pendengaran dan sentuhan mungkin akan lebih efektif dalam menurunkan nyeri dibandingkan stimulus (Timby, 2009).

Distraksi yang dipilih adalah menonton video (audio visual) kartun/animasi hal ini dipilih karena Pada film kartun animasi terdapat unsur gambar, warna, dan cerita sehingga anak-anak menyukai menonton film kartun animasi. Ketika anak lebih fokus pada kegiatan menonton film kartun, hal tersebut membuat impuls nyeri akibat adanya cedera tidak mengalir melalui tulang belakang, pesan tidak mencapai otak sehingga anak tidak merasakan nyeri (Sarfika, Yanti, & Winda, 2017).

Berdasarkan hasil pra survey yang dilakukan terhadap kepala ruangan berkaitan dengan penggunaan terapi distraksi menonton video kartun pada saat dilakukan pengambilan darah melalui intravena, kepala ruangan tersebut menyatakan jika belum pernah memberikan terapi menonton video, terapi mendengarkan musik, ataupun terapi nafas dalam sebagai pengalihan rasa nyeri anak. Selama ini pengalihan nyeri hanya sebatas dilakukan dengan mengajak ngobrol anak saja. Berdasarkan keterangan kepala ruangan tersebut jumlah pengambilan darah pada anak dalam waktu 1 bulan mencapai 20 anak.

Sedangkan berdasarkan hasil pra survey terhadap anak usia 3-6 tahun yang menjalani perawatan di Ruang sebanyak 8 anak, mereka menyebutkan jika takut dengan jarum suntik, baik saat dilakukan pemasangan infus ataupun pengambilan darah, dan pelaksanaan skin test. Anak-anak tersebut juga mengatakan jika mengalami ketegangan dan kecemasan terlebih tidak diberikannya relaksasi atau pengalihan nyeri oleh perawat.

METODE PENELITIAN

Penelitian kuantitatif, menggunakan desain penelitian metode *quasi Eksperimental* dengan pendekatan one group pretest – posttest design. Penelitian ini sudah lulus kelaikan etik dari Komisi Etik Penelitian Kesehatan Universitas Malahayati dan dilaksanakan di ruang rawat inap RSUD Dr. A. Dadi Tjokrodipo Bandar Lampung pada Juli 2019. Populasi yaitu anak-anak yang menjalani perawatan dan pengambilan darah dengan sampel sebanyak 16 responden, dan menggunakan teknik purposive sampling. Sampel diambil berdasarkan kriteria inklusi yaitu Anak yang akan dilakukan pengambilan darah, Anak kooperatif, Bersedia dijadikan responden dan Kriteria Eksklusi Anak tidak sadarkan diri. Analisis yang digunakan yaitu *dependent t-test* untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh terapi distraksi menonton video kartun

Pemberian tehnik distraksi menonton kartun animasi untuk menurunkan tingkat nyeri prosedur invasif pada anak

terhadap pengurangan nyeri pada pengambilan darah pada anak.

Langkah pertama melakukan pre test dengan mengkaji dan mengobservasi nyeri pada anak dengan cara mengukur nyeri pengambilan darah dengan menggunakan lembar observasi *Faces, Legs, Activity, Cry, dan Consolability (FLACC)* nilai respon balita setelah diberikan Tindakan pengambilan darah, ada 5 item observasi tiap item bernilai 0-2 dan jumlah skor tertinggi adalah 10 dan terendah 0, observasi diambil dari keadaan bayi saat diberikan tindakan dan untuk melihat tingkat nyeri anak pada saat dilakukan pengambilan darah, Selama penelitian berlangsung, peneliti dibantu oleh keluarga anak untuk memberikan distraksi menonton video kartun pada saat anak

dilakukan pengambilan darah agar rasa nyeri anak bisa teralihkan dengan menonton video kartun tersebut. Kemudian melakukan post test dengan mengkaji dan mengobservasi nyeri pada anak dengan cara mengukur nyeri pengambilan darah dengan menggunakan lembar observasi *Faces, Legs, Activity, Cry, dan Consolability (FLACC)*, kemudian dicatat kedalam lembar observasi pada responden pertama. Kemudian, melaksanakan intervensi dimana anak diberikan distraksi menonton video kartun *mickey mouse*, dilakukan sampai pengambilan darah pada anak selesai, kemudian mencatatnya kedalam lembar observasi. Surat layak etik nomor 1034/EC/KEP-UNMAL/VI/2019 tgl 14 agustus 2019 dilakukan pengujian laik etik di Universitas Malahayati.

HASIL

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden N=16

| Karakteristik Demografi Responden | n | % | M±SD |
|-----------------------------------|----|------|------------|
| Umur (Tahun) (Rentang: 3-6) | 16 | 100 | 4.50 ±4.50 |
| Jenis Kelamin: | | | |
| - Laki-laki | 11 | 68.8 | |
| - Perempuan | 5 | 31.2 | |

Pada tabel 1 diatas dapat diketahui karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin anak paling banyak adalah laki laki yaitu 11 responden (68.8%), berusia rata-rata usia (mean) 4.50 tahun.

Tabel 2. Skor Rata-Rata Nyeri Pada Saat Pengambilan Darah N=16

| Nyeri Pengambilan Darah | Mean | SD | SE | Min-Max |
|-------------------------|------|-------|-------|---------|
| Sebelum Intervensi | 7,81 | 1,047 | 0,262 | 6-9 |
| Sesudah Intervensi | 3,38 | 1,821 | 0,455 | 1-7 |

Dari table 2 diatas dapat diketahui bahwa rata-rata nyeri pengambilan darah pada anak sebelum dilakukan distraksi menonton video kartun terhadap 16 orang anak, dengan mean 7,81 standar deviasi 1,047 standar error 0,262 dan nilai min-max 6-9. Sedangkan setelah dilakukan intervensi diketahui bahwa rata-rata nyeri pengambilan darah pada anak sesudah dilakukan distraksi menonton video kartun terhadap 16 orang anak, dengan mean 3,38 standar deviasi 1,821 standar error 0,455 dan nilai min-max 1-7.

Tabel 3 Pengaruh Tehnik Distraksi Menonton Video Kartun Dengan Pengurangan Nyeri N=16

| Variabel | Mean | SD | SE | p-value |
|------------------|------|-------|-------|---------|
| Pretest-posttest | 4,43 | 1,672 | 0,418 | 0,000 |

Riska Wandini^{1*}Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Malahayati. *Email: onienay@yahoo.com
 Riyan Resandi² RSUD Dr. A. Dadi Tjokrodipo Bandar Lampung. Email: rianresandi36@gmail.com

Pemberian tehnik distraksi menonton kartun animasi untuk menurunkan tingkat nyeri prosedur invasif pada anak

Dari table 3 terlihat bahwa perbedaan hasil pengukuran rata-rata nyeri pengambilan darah pada anak sebelum dilakukan distraksi menonton video kartun terhadap 16 orang anak, dengan didapat nilai beda 2 mean sebelum dan sesudah diberikan terapi distraksi menonton video kartun adalah 4,43 dengan standar deviasi 1,672 dan standar error 0,418.

Hasil uji statistik menggunakan test-dependen didapat nilai p-value 0.000 ($\alpha < 0.05$) yang artinya terdapat pengaruh terapi distraksi menonton video kartun dengan pengurangan nyeri pada pengambilan darah pada anak di ruang rawat inap.

PEMBAHASAN

Skor Rata-Rata Nyeri Pada Saat Pengambilan Darah

Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa hasil rerata selisih denyut nadi pada kelompok kontrol (tanpa menggunakan distraksi video film kartun) mengalami kenaikan sebesar 5,67 sedangkan pada kelompok perlakuan (dengan menggunakan distraksi film kartun) mengalami penurunan sebesar 10,00 (Hapsari, & Kurniawati, 2016).

Menurut peneliti, anak yang tidak diberikan perlakuan harus mengalami pengambilan darah hingga berkali-kali karena gelisah, tidak tenang, dan menarik bagian tubuh yang akan dilakukan pengambilan darah. Hal tersebut membuat perawat kesulitan untuk melakukan pengambilan darah. Akibatnya tangan atau kaki anak membiru dan anak menjadi trauma setiap menjalani tindakan invasif.

Nyeri akibat prosedur medis dapat menyebabkan perubahan pada tanda-tanda vital, seperti jantung. Hal ini disebabkan karena prosedur medis menyebabkan ketidaknyamanan dan kecemasan yang dapat merangsang sistem neuroendokrin untuk bekerja sebagai antisipasi terhadap nyeri yang dirasakan sehingga terjadi peningkatan denyut jantung dan perubahan pada ventilasi paru-paru.

Rata-rata nyeri pengambilan darah pada anak sesudah dilakukan distraksi menonton video kartun terhadap 16 orang anak, dengan mean 3,38 standar deviasi 1,821 standar error 0,455 dan nilai min-max 1-7.

Sejalan dengan teori, nyeri dimanifestasikan sebagai suatu penderita yang diakibatkan oleh persepsi yang nyata, ancaman, dan fantasi luka. Nyeri dimana terjadinya pengalaman sensori yang

tidak menyenangkan, unsur utama yang harus ada untuk disebut sebagai nyeri yaitu rasa tidak menyenangkan. Tanpa unsure itu tidak dapat dikategorikan sebagai nyeri, walaupun sebaliknya semua yang tidak menyenangkan tidak dapat disebut sebagai nyeri (Rusli, 2018).

Menurut peneliti, Pengendalian nyeri pada anak merupakan prioritas dan harus di garis depan kan oleh tenaga kesehatan profesional ketika berhadapan dengan anak yang sakit. Oleh karena itu, penting bagi petugas kesehatan untuk memahami konsep dan teknik pengurangan nyeri pada anak-anak. Strategi koping yang dapat membantu mengurangi nyeri, membuat nyeri lebih dapat ditoleransi, menurunkan kecemasan, dengan cara non farmakologi salah satunya adalah distraksi. Teknik distraksi merupakan suatu cara untuk mengalihkan fokus anak dari rasa sakit pada kegiatan lain yang menyenangkan bagi anak.

Dan dibuktikan pada penelitian ini rata-rata nyeri akibat pengambilan darah dengan pengukuran FLACC didapat nilai minimal sebesar 6 dan maksimal 9, setelah dilakukan intervensi didapat nilai minimal 1 dan maksimal 7, video kartun animasi dapat mempengaruhi pendengaran dan penglihatan anak, sehingga dianggap mampu mengalihkan nyeri yang diderita anak sewaktu kegiatan pengambilan darah dilaksanakan.

Pengaruh Tehnik Distraksi Menonton Video Kartun Dengan Pengurangan Nyeri

Rata-rata nyeri pengambilan darah pada anak sebelum dilakukan distraksi menonton video kartun dengan mean 7,81 standar deviasi 1,047 terhadap 16 orang anak, sesudah dilakukan distraksi menonton video kartun terhadap 16 orang anak, dengan mean 3,38.

Hasil uji statistik menggunakan test-dependen didapat nilai beda 2 mean sebelum dan sesudah diberikan terapi distraksi menonton video kartun adalah 4,43 dengan p-value 0.000 ($\alpha < 0.05$) yang artinya terdapat pengaruh terapi distraksi menonton video kartun dengan pengurangan nyeri pada pengambilan darah pada anak.

Sejalan dengan teori salah satu teknik distraksi yang dapat dilakukan pada anak dalam penatalaksanaan nyeri dengan menonton kartun animasi (Khasanah, & Astuti 2017. Ketika anak lebih fokus pada kegiatan menonton film kartun, hal tersebut membuat impuls nyeri akibat adanya cedera tidak mengalir melalui tulang belakang,

Pemberian tehnik distraksi menonton kartun animasi untuk menurunkan tingkat nyeri prosedur invasif pada anak

pesan tidak mencapai otak sehingga anak tidak merasakan nyeri (Mertajaya, 2018).

Media animasi berupa gambar yang bergerak disertai dengan suara (Sakti, 2013). Kartun biasa disebut dengan animasi 2 dimensi. Kartun berasal dari kata Cartoon yang berarti gambar lucu. Contohnya: Looney Tunes, Pink Panther, Tom and Jerry, Scooby Doo, Doraemon, Mulan, Lion King, Brother Bear, Spirit, Snow White and Pinocchio. Teknik ini dapat menggunakan bantuan dari media elektronik seperti TV, Tablet, Handphone, dan lain-lain tergantung dari usia anak, misalnya untuk anak usia dini dapat menggunakan media yang sesuai dengan ukuran tubuhnya agar anak dapat menikmati animasi kartun yang diberikan (Wulandari, & Indarwati, 2017).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, analisis data dilakukan dengan uji Mann-Whitney untuk menilai perbedaan skala nyeri antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan rata-rata skala nyeri yang signifikan ($P < 0,05$) antara anak yang diberikan teknik distraksi menonton kartun animasi dengan anak yang tidak diberikan teknik distraksi saat dilakukan pemasangan infus. Rekomendasi bagi perawat dan tenaga kesehatan lainnya untuk menggunakan menonton kartun animasi sebagai teknik non farmakologi saat pemasangan infus agar skala nyeri anak lebih rendah.

Sebagian besar stress yang terjadi pada anak prasekolah khususnya anak yang berumur 6-30 bulan adalah cemas karena perpisahan. Balita belum mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa yang memadai dan memiliki pengertian yang terbatas terhadap realita. Hubungan anak dengan ibu sangat dekat, apabila perpisahan dengan ibu akan menimbulkan rasa kehilangan pada anak akan orang yang terdekat dirinya dan lingkungan yang dikenal olehnya, sehingga pada akhirnya akan menimbulkan persasaan tidak aman dan rasa cemas (Utami, 2014).

Menurut peneliti stress yang ditimbulkan akibat hospitalisasi meliputi prosedur pemasangan infus serta pengambilan darah pada anak-anak yang dinilai menyakitinya, maka dari itu perawat memerlukan teknik manajemen pengalihan nyeri yang bertujuan menurunkan nyeri yang dirasakan oleh anak. Salah satu terapi yang diberikan berupa distraksi menonton video kartun animasi. Karena

anak teralihkan perhatiannya oleh penglihatan dan pendengarannya (audio-visual).

Menurut peneliti, Teknik distraksi efektif digunakan pada prosedur medis yang menimbulkan nyeri seperti injeksi, pemasangan infus serta pengambilan darah. Anak usia prasekolah sangat mudah di distraksi atau dialihkan sehingga teknik distraksi dapat membantu dalam manajemen nyeri. Selain itu teknik ini lebih mudah dan dapat dilakukan oleh perawat. Teknik distraksi merupakan intervensi yang sering digunakan untuk mengurangi nyeri pada anak. Dimana teknik ini bertujuan agar anak teralihkan dari rasa sakit yang dirasakannya. Beberapa manfaat yang didapatkan dari teknik distraksi menonton kartun animasi yaitu anak dapat mengalihkan rasa nyeri yang dirasakannya dengan menonton film kartun. Anak dapat menjalani pemasangan infus dengan tenang dan meminimalkan trauma.

SIMPULAN

Dari 16 pasien didapatkan hasil rata-rata nyeri pengambilan darah pada anak sebelum dilakukan distraksi menonton video terhadap 16 orang anak, dengan mean 7,81 standar deviasi 1,047 standar error 0,262 dan nilai min-max 6-9 rata-rata nyeri pengambilan darah pada anak sesudah dilakukan distraksi menonton video kartun terhadap 16 orang anak, dengan mean 3,38 standar deviasi 1,821 standar error 0,455 dan nilai min-max 1-7. Hasil uji statistik menggunakan tes-dependen didapat nilai p-value 0.000 ($\alpha < 0.05$) yang artinya terdapat pengaruh terapi distraksi menonton video kartun dengan pengurangan nyeri pada pengambilan darah pada anak.

SARAN

Sebagai evaluasi pada pihak manajemen rumah sakit, supaya dapat menerapkan metode ini melalui layar televisi maupun *handphone* sebagaimana dapat membantu distraksi pada anak saat dilakukan tindakan medis. Khusus perawat yang bekerja di ruang perawatan anak, supaya memiliki keterampilan dalam berkomunikasi yang tepat sehingga dapat membuat anak menjadi nyaman terhadap tindakan medis yang diberikan.

Pemberian tehnik distraksi menonton kartun animasi untuk menurunkan tingkat nyeri prosedur invasif pada anak

DAFTAR PUSTAKA

- Aizah, S., & Wati, S. E. (2014). Upaya Menurunkan Tingkat Stress Hospitalisasi dengan Aktifitas Mewarnai Gambar pada Anak Usia 4-6 Tahun di Ruang Anggrek RSUD Gambiran Kediri. *Jurnal*, (25), 6-10.
- Asmadi, N. S. (2008). Konsep dasar keperawatan. EGC.
- Carla, N. (2017). *Pengaruh penerapan atraumatic care: medical play terhadap respon kecemasan anak usia prasekolah yang hospitalisasi di ruang rawat inap anak rsud dr. M. Zein painan tahun 2017*(Doctoral dissertation, Universitas Andalas).
- Deslidel, H., Hervrialni, R., & Sartika, Y. (2011). Asuhan Neonatus, Bayi, dan Balita.
- Hapsari, A. Y., & Kurniawati, D. (2016). *Pengaruh Distraksi Video Film Kartun Terhadap Kecemasan Anak Usia 6-8 Tahun Selama Tindakan Dental Di Rs Tk Iv 04.07. 02 Slamet Riyadi Surakarta* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Kardiyudiani, N. K., Fathonah, S., & Rahayu, N. W. (2018). Gambaran Nyeri Pada Pasien Kanker Payudara Post Mastektomi di RSUD Panembahan Senopati Bantul. *Jurnal Keperawatan Notokusumo*, 6(1), 80-86.
- Khasanah, N. N., & Astuti, I. T. (2017). Teknik Distraksi Guided Imagery sebagai Alternatif Manajemen Nyeri pada Anak saat Pemasangan Infus. *Jurnal Kesehatan*, 8(3), 326-330.
- Mertajaya, I. M. (2018). Analisis intervensi teknik distraksi menonton kartun edukasi terhadap skala nyeri pada anak usia toddler saat pengambilan darah intravena di ruang cempaka anak rumah sakit pelni jakarta. *Jurnal JKFT*, 3(2), 46-58.
- Nursalam, R. S., & Utami, S. (2005). Asuhan Keperawatan Bayi dan Anak (untuk perawat dan bidan). *Jakarta: Salemba Medika*.
- Potter, P. A., & Perry, A. G. (2009). *Fundamental keperawatan buku 1 edisi 7. A. Ferderika, Penerj*. Jakarta: Salemba Medika.
- Riyadi, S. & Harmoko. (2012). *Standard Operating Procedure dalam Praktik Klinik Keperawatan Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusli, R. (2018). Efektifitas terapi aktivitas bermain pada anak terhadap penurunan nyeri pada penderita leukemia di rsup dr. Wahidin sudirohusodo makassar. *Jurnal Mitrsehat*, 8(2), 230-240.
- Sakti, I. (2013). Pengaruh media animasi fisika dalam model pembelajaran langsung (direct instruction) terhadap minat belajar dan pemahaman konsep fisika siswa di SMA Negeri Kota Bengkulu. *Prosiding SEMIRATA 2013*, 1(1).
- Sarfika, R., Yanti, N., & Winda, R. (2017). Pengaruh Teknik Distraksi Menonton Kartun Animasi Terhadap Skala Nyeri Anak Usia Prasekolah Saat Pemasangan Infus Di Instalasi Rawat Inap Anak RSUP DR. M. Djamil Padang. *NERS Jurnal Keperawatan*, 11(1), 32-40.
- Simbolon, E. (2018). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Kecemasan Hospitalisasi Anak Pra Sekolah Di Rumah Sakit Rk Charitas Palembang* (Doctoral dissertation, Universitas Katolik Musi Charitas).
- Timby, B. K. (2009). *Fundamental nursing skills and concepts*. Lippincott Williams & Wilkins.
- Utami, Y. (2014). Dampak hospitalisasi terhadap perkembangan anak. *Jurnal ilmiah WIDYA*, 1(1).ulandari, D., & Erawati, M. (2016). *Buku Ajar Keperawatan Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wulandari, R., & Indarwati, I. (2017). *Pengaruh teknik distraksi dengan menggunakan kartu animasi 4d terhadap penurunan skala nyeri pada anak prasekolah saat prosedur pemasangan infus di rumah sakit pku aisyyah boyolali*(Doctoral dissertation, STIKES'Aisyyah Surakarta).
- Zakiah, A. (2015). Nyeri: Konsep dan Penatalaksanaan dalam Praktik Keperawatan Berbasis Bukti. *Jakarta: Salemba Medika*.

Pemberian tehnik distraksi menonton kartun animasi untuk menurunkan tingkat nyeri prosedur invasif pada anak

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1 pt.scribd.com
Internet

500 words — **12%**

EXCLUDE QUOTES ON

EXCLUDE MATCHES < 10%

EXCLUDE
BIBLIOGRAPHY ON