

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Nyeri ialah suatu hal yang kompleks, individual, subjektif dan umum terjadi. Nyeri pada anak saat melakukan prosedur invasif yang tidak diatasi dengan baik dapat membuat anak tidak kooperatif dan menolak tindakan sehingga dapat menghambat proses pengobatan (Haris, Nurafriani, & Asdar, 2018). Salah satu tindakan invasif tersebut adalah pemasangan infus. Pemasangan infus merupakan prosedur menggunakan benda tajam yang dimasukkan ke dalam tubuh yang dapat menimbulkan kondisi nyeri bagi anak, kondisi inilah yang membuat anak akan mengalami trauma dikemudian hari (Yusuf M, Lisbet O. M, & Budi S, 2018).

Menurut data Perhimpunan Nasional Rumah Sakit Anak di Amerika, tahun 2014 terdapat sebanyak 6,5 juta anak per tahun yang menjalani perawatan di Rumah Sakit dengan usia 5-14 tahun (Utami, 2014) dalam (Laksmil, Suryanti, & Puspita, 2018). Sedangkan di Indonesia menurut data Statistik (2019) dalam setahun terakhir sebesar 3,49% anak mengalami keluhan kesehatan dan melakukan perawatan di Rumah Sakit. Di Jawa Timur menurut Profil Kesehatan Anak Indonesia (2019) anak rentang usia 0 – 17 tahun di perkotaan dan pedesaan terdapat 4,62%. Di Rumah Sakit Islam Siti Aisyah Kota Madiun pada tahun 2019 terdapat 670 pasien anak usia 6 – 12 tahun yang menjalani rawat inap. Seluruh pasien yang masuk UGD dan rencana rawat inap dilakukan pemasangan infus.

Anak saat dirawat dirumah sakit akan memperoleh tindakan dan perawatan yang sesuai dengan diagnosis penyakit dan kebutuhan dasarnya. Salah satu tindakan yang rutin dilakukan adalah pemasangan infus. Terapi ini bertujuan untuk mengganti cairan elektrolit, tranfusi darah, nutrisi, pemberian obat dan kemoterapi melalui intravena (Potter & Perry, 2005) dalam (Yusuf M, Lisbet O. M, & Budi S, 2018). Prosedur pemasangan infus ini merupakan suatu tindakan invasif yang selalu berhubungan dengan menggunakan benda tajam kedalam tubuh yang dapat menimbulkan nyeri pada anak. Reaksi anak sangat beragam saat dilakukan tindakan ini, salah satunya anak cenderung akan mendorong orang agar menjauh, mencoba mengamankan peralatan atau berusaha mengunci diri ditempat yang aman (Wong, 2009). Nyeri merupakan pengalaman sensori dan emosional yang tidak menyenangkan yang muncul akibat kerusakan jaringan aktual maupun potensial atau yang digambarkan sebagai kerusakan yang tiba – tiba atau lambat dari intensitas ringan hingga berat dengan akhir yang dapat diantisipasi atau diprediksi (Hastono & Suryadi, 2018). Dampak yang diakibatkan dari nyeri yang tidak ditangani ini anak akan mengalami sulit tidur, ansietas, ketidakberdayaan dan keputusasaan (Laksmil, Suryanti, & Puspita, 2018).

Peran dan tanggung jawab tenaga kesehatan terutama perawat untuk mengurangi rasa nyeri yang dirasakan oleh anak adalah dengan memberikan teknik pengurangan nyeri pada anak. Teknik pengurangan nyeri mencakup dua hal yaitu secara farmakologi dan nonfarmakologi. Teknik distraksi merupakan metode nonfarmakologi untuk menghilangkan nyeri dengan cara mengalihkan perhatian pada hal lain sehingga anak akan lupa terhadap nyeri

yang dihadapi. Teknik distraksi audio visual merupakan salah satu teknik yang paling efektif untuk mengurangi masalah nyeri pada anak (Haris, Nurafriani, & Asdar, 2018). Selain untuk mengurangi nyeri saat prosedur tindakan invasif teknik distraksi diberikan untuk mengurangi kecemasan, dan trauma pada anak saat dirawat di rumah sakit. Selain teknik distraksi terdapat juga teknik nonfarmakologi lainnya yang dapat mengurangi rasa nyeri ialah teknik relaksasi tarik nafas dalam. Teknik relaksasi adalah suatu kebebasan mental dan fisik dari ketegangan dan stres yang terjadi. Teknik ini dapat memberikan kontrol diri pada seseorang ketika terjadi rasa tidak nyaman atau nyeri (Hastono & Suryadi, 2018).

Dengan adanya teknik distraksi dan relaksasi ini yang mendorong peneliti untuk melakukan studi komparasi penelitian eksperimen secara mendalam untuk mengetahui teknik distraksi audio visual menonton animasi kartun dengan teknik relaksasi tarik nafas dalam terhadap skala nyeri saat pemasangan infus pada anak. Dengan cara saat anak sedang dilakukan tindakan pemasangan infus, peneliti akan memberikan teknik pengalihan nyeri yaitu dengan memperlihatkan sebuah video kartun dengan menggunakan media gadget pada satu kelompok, dan memberikan teknik relaksasi tarik nafas dalam pada kelompok lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh teknik distraksi audio visual menonton animasi kartun dan teknik relaksasi tarik nafas dalam terhadap skala nyeri saat pemasangan infus pada anak?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk perbedaan skala nyeri saat pemasangan infus pada anak yang diberikan teknik distraksi audio visual menonton animasi kartun dan teknik relaksasi tarik nafas dalam.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. mengidentifikasi skala nyeri pada klien yang di beri teknik distraksi audio visual menonton animasi kartun.
2. Mengidentifikasi skala nyeri pada klien yang di beri teknik relaksasi tarik nafas dalam.
3. Menganalisis perbedaan skala nyeri saat pemasangan infus pada anak yang diberikan teknik distraksi audio visual menonton animasi kartun dan teknik relaksasi tarik nafas dalam.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian diharapkan dapat menjadi landasan dalam pengembangan ilmu, khususnya keperawatan secara lebih lanjut dan juga menjadi sebuah nilai tambah khasanah pengetahuan ilmiah dalam bidang kesehatan yang berfokus pada penggunaan teknik distraksi audio visual menonton animasi kartun dan teknik relaksasi tarik nafas dalam terhadap skala nyeri pada anak saat pemasangan infus.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang pengaruh teknik distraksi audio visual menonton animasi kartun dan teknik relaksasi tarik nafas dalam terhadap skala nyeri saat pemasangan infus pada anak.

2. Manfaat bagi Instansi dan Pelayanan Kesehatan

Untuk mendapatkan data dan hasil yang di peroleh dari penelitian ini untuk dapat dijadikan sumber referensi dan sebagai dasar untuk penentuan intervensi dalam proses skala nyeri saat pemasangan infus pada anak.

3. Manfaat bagi Responden

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan responden tentang manfaat teknik distraksi audio visual menonton animasi kartun terhadap skala nyeri saat pemasangan infus pada anak.

1.5 Keaslian Penelitian

Penelitian Indung Susilo Susilo Sekti Kirono (2019) Pengaruh distraksi audiovisual terhadap nyeri saat pemasangan infus pada pasien anak di IGD RSUD Banggel. Desain penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental Design* dengan rancangan *Intact-Group Comparison* (IGP) yaitu dengan mengukur pengaruh perlakuan (intervensi) pada kelompok eksperimen dengan cara membandingkan kelompok tersebut dengan kelompok control Terdapat perbedaan yang signifikan yaitu diketahui pada kelompok kontrol bahwa sebagian besar responden kategori nyeri berat sebanyak 2 orang

(66,6%), dan hampir separuh kategori nyeri sedang yaitu 1 orang (33,3%) dan pada kelompok intervensi sebagian besar responden kategori nyeri ringan sebanyak 2 orang (66,6%), dan hampir separuh kategori nyeri sedang yaitu 1 orang (33,3%). Kesimpulan bahwa terdapat pengaruh distraksi *audiovisual* terhadap nyeri saat pemasangan infus pada pasien anak di IGD RSUD Bangil. Hasil penelitian ini dapat digunakan peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian agar ditambahkan waktu penelitian sehingga memperbanyak responden. Persamaan penelitian terletak pada desain penelitian metode penelitian, dan *design* penelitian. Perbedaan penelitian dengan yang akan dilakukan terletak pada judul, dan tempat pengambilan sample.

Penelitian Selvia Novitasari, Suhendar Sulaeman & Nyimas Heny Purwati (2019) Pengaruh terapi music dan terapi video game terhadap tingkat nyeri anak usia pra sekolah. *quasy eksperimental dengan pendekatan post tes only control group* yaitu penelitian yang tidak melakukan pengukuran sebelum intervensi, pengukuran hanya dilakukan setelah intervensi, dengan jumlah sampel yang diambil sebanyak 24 responden yang dibagi dalam 2 kelompok yaitu terapi musik dan terapi video game. Instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur nyeri dengan wong baker face pain rating scale. Analisa data menggunakan uji Hasil penelitian yang didapatkan adalah ada perbedaan yang signifikan tingkat nyeri pada anak usia prasekolah yang dilakukan pemasangan infus sebelum dan setelah diberikan terapi musik dan terapi video game. Diharapkan kepada perawat untuk mengaplikasikan terapi musik dan terapi video game sebagai tehnik pengalihan nyeri pada

anak. Persamaan penelitian terletak pada desain penelitian metode penelitian, dan *design* penelitian. Perbedaan penelitian dengan yang akan dilakukan terletak pada judul, dan tempat pengambilan sample, selain itu penelitian yang akan dilakukan tidak meneliti tentang pengaruh terapi musik, dan video yang ditampilkan bukan video game namun video animasi kartun anak - anak.

Penelitian Rika Sarfika, Nova Yanti, Ruspita Winda (2015) Pengaruh tehnik distraksi menonton kartun animasi terhadap skala nyeri anak usia pra sekolah saat pemasangan infus di Instansi Rawat inap Anak RSUP Dr.M.Djamil Padang. Teknik pengambilan sampel adalah *consecutive sampling* dengan jumlah sampel 22 orang anak usia prasekolah (2-6 tahun), 11 orang kelompok eksperimen dan 11 orang kelompok kontrol. Nyeri saat pemasangan infus pada anak diukur secara langsung dengan Skala *FLACC* (*Face, Legs, Activity, Cry, Consolability*). Analisa 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 skalan yeri yang signifikan ($P < 0,05$) antara anak yang diberikan tehnik distraksi menonton kartun animasi dengan anak yang tidak diberikan tehnik distraksi saat dilakukan pemasangan infus. Rekomendasi bagi perawat dan tenaga kesehatan lainnya untuk menggunakan menonton kartun animasi sebagai tehnik non farmakologi ssaat pemasangan infus agar skala nyeri anak lebih rendah. Persamaan penelitian terletak pada desain penelitian metode penelitian, dan *design* penelitian. Perbedaan penelitian dengan yang akan dilakukan terletak pada judul, dan tempat pengambilan sample.

