

BAB III

TEKNIK Pencarian JURNAL DAN RESUME JURNAL

A. CARA Mencari JURNAL

1. FORMULA (PICO)

P (Population) : Anak usia prasekolah

I (Intervension) : Teknik distraksi menonton kartun animasi

C (Compression) : -

O (Outcome) : Penurunan intensitas skala nyeri

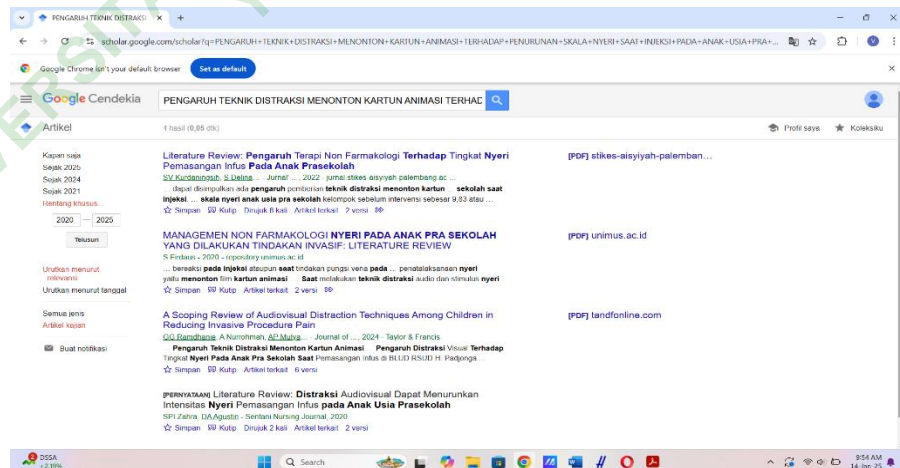
Pertanyaan klinis sesuai PICO : “apakah teknik distraksi menonton kartun animasi dalam penurunan skala nyeri pada saat injeksi?”

2. Strategi pencarian artikel

a. Situs Database Jurnal

Batasan penelusuran jurnal yaitu pada tahun 2020 dengan menggunakan situs *database Google Schooler* dengan *keyword* yaitu “Teknik Distraksi, Menonton Kartun Animasi, Skala Nyeri”. Data yang digunakan merupakan data sekunder yang didapatkan dari hasil studi yang dilakukan peneliti sebelumnya.

b. Screen Shoots



Gambar 3.1 Sercing Jurnal

c. Kata Kunci yang digunakan

Penulis menggunakan notasi “AND” dan “OR” untuk membatasi pencarian, serta memasukkan kata kunci. Sehingga pada saat melakukan pencarian artikel, akan seperti deskripsi *keyword* yang dijelaskan pada Tabel 3.1

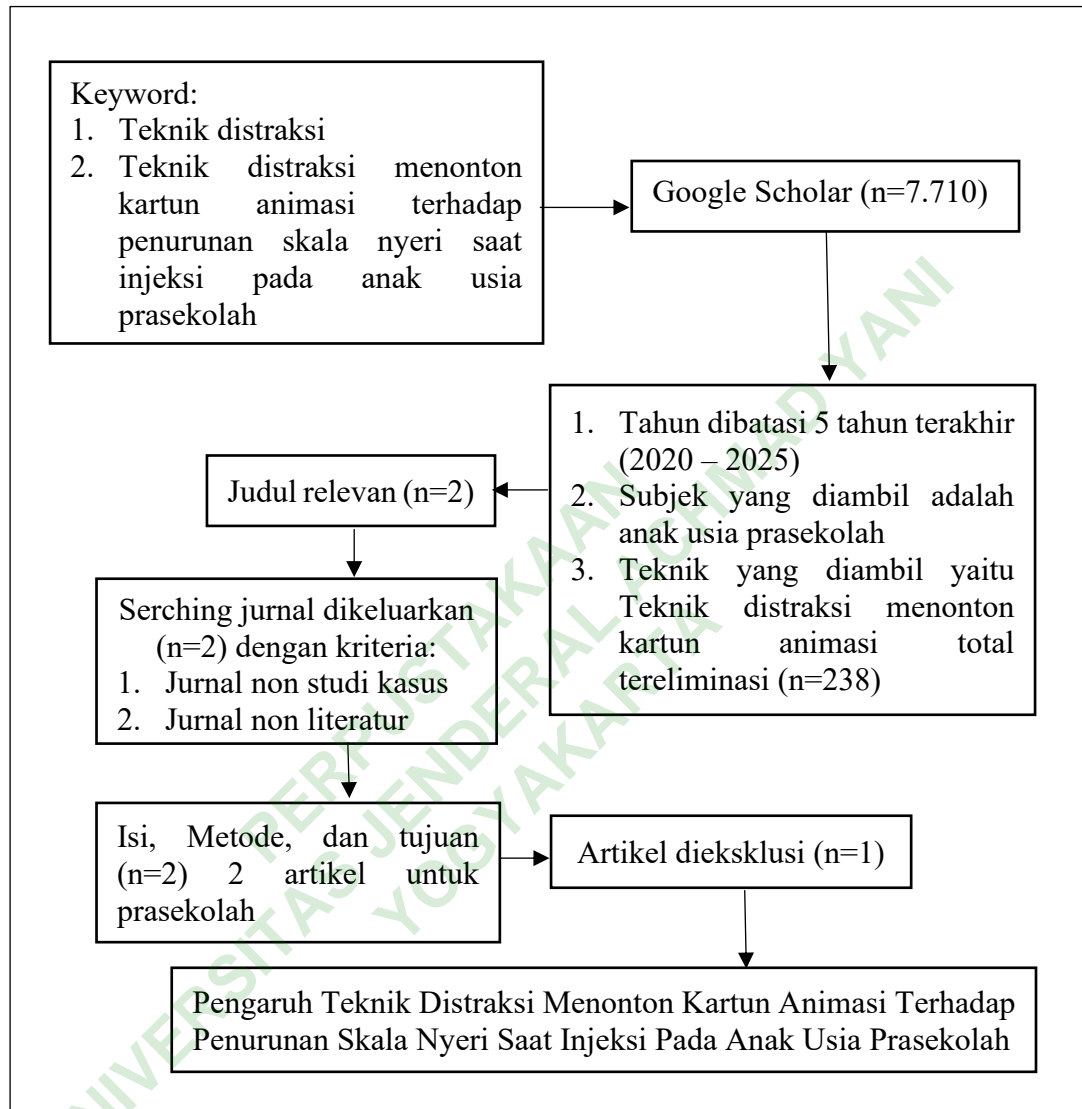
Tabel 3.1 Kata Kunci Pencarian Artikel

Kata Kunci Pencarian Artikel		
Teknik distraksi	AND	Teknik distraksi menonton kartun animasi terhadap penurunan skala nyeri saat injeksi pada anak usia prasekolah
“OR”		“OR”
Distraction techniques		Distraction technique of watching animated cartoons to reduce pain scale during injection in preschool children

Tabel 3.2 Search Engine

Search Engine	Article Found	Relevan Article
Google Scholar	7.710	2

d. Hasil Pencarian Jurnal



Gambar 3.2 Alur Pencarian Jurnal

B. RESUME JURNAL

1. Judul Artikel

“Pengaruh Teknik Distrasi Menonton Kartun Animasi terhadap Penurunan Skala Nyeri Saat Injeksi pada Anak Usia Prasekolah”

2. Author (Penulis)

Author : Vellyza Colin, Buyung Keraman, Dian Dwianamaydinar,
Mahdalin Prasensi

Tahun : 2020

Negara : Indonesia

3. Introduction

Anak adalah individu yang unik dan berbeda dengan orang dewasa, anak menjadi investasi terbaik masa depan bangsa jika perkembangan dan kesehatannya terjaga dengan baik (Padila, *et al.*, 2019). Selama hospitalisasi anak memiliki stressor yang menjadi krisis pertama yang harus dihadapi anak. Stresor utama dari hospitalisasi pada anak antara lain adalah perpisahan, kehilangan kendali, cedera tubuh, dan nyeri. Sharma (2012) menyatakan selama masa hospitalisasi anak selalu memiliki pengalaman tidak terduga dan menjalani prosedur yang menyebabkan anak merasa nyeri. Prosedur invasif yang dapat menimbulkan nyeri atau tidak, merupakan ancaman bagi anak prasekolah yang konsep integritas tubuhnya belum berkembang baik.

Nyeri yang muncul akibat prosedur medis dapat mempengaruhi fungsi organ dan tanda vital. Prosedur ini sering menyebabkan ketidaknyamanan dan kecemasan, yang berdampak pada sistem neuroendokrin, meningkatkan denyut jantung sebagai respons terhadap nyeri. Teknik distraksi merupakan salah satu metode untuk mengurangi rasa sakit, seperti dengan menonton kartun animasi, yang membantu anak untuk fokus pada tontonan dan mengalihkan perhatian dari ketakutan. Distraksi audiovisual dapat membantu perawat dalam mengurangi nyeri pada anak selama prosedur. Teknik ini merangsang serabut saraf besar

untuk memicu neuron penghambat, mengaktifkan proyeksi yang mengirimkan sinyal ke otak, sehingga rangsangan nyeri tidak sepenuhnya diterima.

Mekanisme distraksi berfungsi dengan mengalihkan perhatian anak dari rasa sakit yang dialami. Menonton kartun terbukti sangat efektif dalam membantu anak mengalihkan fokus dari rasa sakit, sehingga mereka dapat tetap tenang dan rileks saat menjalani berbagai tindakan medis di rumah sakit (Sandy & Aditha Angga Pratama, 2023).

4. *Method*

Penelitian dilakukan di ruang Eldeweis RSUD. Dr. M. Yunus Bengkulu. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian pra eksperimental menggunakan rancangan *one group pretest and posttest*. Populasi penelitian ini adalah anak prasekolah yang dirawat di Eldeweis RSUD. Dr. M. Yunus Bengkulu. Pada bulan Juli dan Agustus 2019. Sampel sebanyak 30 responden diambil dengan teknik *accidental sampling*. Teknik pengumpulan data primer dilakukan secara langsung di lapangan dengan menggunakan kuesioner untuk skala nyeri.

Skala nyeri ini digunakan dengan dua cara penelitian yaitu penelitian mimik wajah terhadap nyeri (*faces pain rating scale*) untuk anak usia 3 tahun ke atas dan *Numeric Rating Scale* (NRS) untuk anak usia di atas 1 – 7 tahun. Untuk menilai nyeri yang di alami oleh anak peneliti dapat menggunakan alternatif memilih mengukur tingkat nyeri *Numeric Rating Scale* (NRS). SOP pada saat penelitian ini yaitu; Memberikan kesempatan pada pasien atau keluarga untuk bertanya jika kurang jelas, Menanyakan keluhan pasien, Menjaga privasi pasien, mengaatur posisi pasien agar rileks, Memberikan salah satu teknik distraksi yaitu menonton film animasi kartun, animasi kartun yang diberikan berupa video durasi 2-3 menit, Menganjurkan keluarga pasien untuk melakukan teknik distraksi menonton animasi kartun bila pasien merasa tidak nyaman.

5. *Result*

Hasil penelitian di tabel 1 dapat diketahui bahwa dari 30 orang anak dengan nyeri saat pemberian obat injeksi terdapat 8 orang anak (26,7%) dengan nyeri hebat, 17 orang anak (56,7%) nyeri sedang, 5 orang anak (16,7%) nyeri ringan. Berdasarkan tabel 2 bahwa dari 30 orang anak nyeri saat pemberian obat injeksi terdapat 23 orang anak (76,7%) dengan nyeri ringan, 7 orang anak (23,3%) nyeri sedang. Dari tabel 3 di atas, dapat diketahui bahwa dari 30 responden skala nyeri post test mengalami penurunan dari pada skala nyeri pretest. Sedangkan untuk skala nyeri post test menonton film kartun animasi terdapat 21 orang yang mengalami penurunan, 4 orang dengan skala nyeri meningkat, dan 5 orang dengan skala nyeri yang sama.

Respon nyeri yang ditunjukkan oleh kelompok kanak yang diberi perlakuan seperti : seringai atau kerutan yang kadang-kadang pada wajah mengeluh atau merengek, posisi tungkai normal atau rileks, berbaring tenang dan dapat ditenangkan atau di distraksi. Hal tersebut menunjukkan bahwa nyeri yang di rasakan anak dapat terlihat dengan kegiatan menonton kartun animasi kesukaan anak sehingga nyeri yang dirasakan menjadi lebih ringan dan perawat lebih mudah saat melakukan pemasangan obat melalui injeksi pada anak.

6. *Discussion*

Hasil dari penelitian menunjukkan adanya perbedaan skala nyeri pada kelompok yang mendapat teknik distraksi menonton kartun animasi dengan kelompok yang tidak mendapat teknik distraksi. Kelompok yang mendapat teknik distraksi rata-rata skala nyeri berada pada angka 2,6 (tidak nyaman) sedangkan pada kelompok yang tidak mendapatkan teknik distraksi rata-rata skala nyeri berada pada angka 6,36 (nyeri sedang).

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa nyeri yang di rasakan anak dapat terlihat dengan kegiatan menonton kartun animasi kesukaan anak sehingga nyeri yang dirasakan menjadi lebih ringan dan perawat lebih mudah saat melakukan saat melakukan pemasangan obat melalui

injeksi pada anak. Sedangkan pada kelompok anak yang tidak diberikan menunjukkan respon nyeri seperti: wajah seringai atau kerutan yang kadang-kadang tidak tenang gelisah atau tegang, aktivitas mengeliat, bergerak kedepan atau kebelakang mengeluh atau merengek, menangis terus-menerus berteriak saat ditenangkan atau dinyamankan, anak yang tidak diberikan perlakuan harus mengalami pemberian injeksi berkali-kali karena gelisah tidak tenang dan menarik bagian tubuh yang akan dilakukan pemberian obat melalui injeksi akibatnya bagian yang dilakukan injeksi akan membiru dan anak menjadi trauma setiap menjalani tindakan invasif.

Pengendalian nyeri pada anak merupakan prioritas dan harus digaris depankan oleh tenaga kesehatan profesional ketika berhadapan dengan anak. Dengan cara teknik distraksi menonton kartun animasi sangat efektif untuk mengurangi nyeri yang dirasakan oleh anak usia pra sekolah saat dilakukan pemberian obat injeksi.

C. RENCANA APLIKASI JURNAL DALAM KASUS

1. Standar Operasional Prosedur

Tabel 3.3 Standar Operasional Prosedur

STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) PENERAPAN TEKNIK DISTRAKSI MENONTON KARTUN ANIMASI	
Pengertian	Distraksi merupakan sebuah teknik dimana menetapkan stimulus sebagai fokus perhatian yang akan mengurangi minat seseorang pada rangsangan lain (Aslan & Arci, 2020). Distrak sebagai suatu strategi khusus yang digunakan untuk menggeser konsentrasi anak dari rasa sakit ke hal-hal yang menarik (Thi, Mudiyanselage & Huang 2022). Distraksi juga adalah sebuah metode nonfarmakologis yang umum gunakan untuk mengelola persepsi nyeri selama tusukan jarum pada anak dan remaja (Wang, Guo & Xiong, 2020).
Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk mengalihkan perhatian pasien dari prosedur yang dianggap tidak menyenangkan (Felemban, <i>et al</i>, 2021). 2. Untuk menghilangkan nyeri dengan cara mengalihkan perhatian pasien pada hal-hal lain sehingga pasien akan lupa terhadap nyeri yang dialami. 3. Agar anak yang menerima teknik ini merasa lebih nyaman, santai, dan menyenangkan
Alat dan Bahan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Handphone 2. Youtube yang berisi kartun animasi 3. Lembar observasi

Tempat	Bangsas Menoreh Kidul RSUD Wates
Indikasi	1. Pasien anak usia pra sekolah (3-6 tahun) 2. Pasien anak yang mengalami nyeri dengan skala sedang hingga ringan
Langkah-langkah	<p>Fase Preinteraksi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca catatan medis 2. Persiapan diri dan alat 3. Lakukan cuci tangan <p>Fase Orientasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Berikan salam, panggil pasien dengan namanya 5. Perkenalkan diri 6. Jelaskan prosedur, tujuan dan lamanya tindakan 7. Berikan kesempatan pasien untuk bertanya 8. Jaga privasi pasien <p>Fase Kerja:</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Atur posisi senyaman mungkin 10. Memastikan posisi infus baik 11. Memastikan tetesan infus lancar 12. Mengecek apakah ada tanda-tanda flebitis atau tidak 13. Membuka youtube video kartun animasi 14. Memberikan handphone kepada pasien untuk menonton video kartun animasi yang sudah disiapkan (ketika sedang dilakukan tindakan keperawatan) 15. Memasukkan obat melalui intravena dengan melakukan aspirasi terlebih dahulu untuk memastikan adanya tanda-tanda flebitis atau tidak 15. Perhatikan respon pasien saat diberikan video kartun 16. Menganjurkan pasien atau keluarga untuk mencoba teknik tersebut apabila sedang dilakukan tindakan keperawatan <p>Fase Terminasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 17. Bereskan alat 18. Evaluasi hasil kegiatan (respon subyektif dan obyektif) 19. Berikan reinforcement positif 20. Lakukan kontrak kegiatan selanjutnya 21. Akhiri kegiatan 22. Cuci tangan <p>Dokumentasi: Dokumentasikan catatan keperawatan: hari, tanggal, nama pasien, tindakan, evaluasi, tanda tangan, nama terang perawat</p>
Sumber	<p>Aslan, H., & Erci, B. (2022). The Effect of Playing Games With Toys Made with Medical Materials in Children with Cancer on Pain During Intravenous Treatment. <i>Palliative & Supportive Care</i>, 20(1), 84-93.</p> <p>Felemban, O. M., Alshamrani, R. M., Aljeddawi, D. H., & Bagher, S. M. (2021). Effect of Virtual Reality Distraction on Pain and Anxiety During Infiltration Anesthesia in Pediatric Patients: a Randomized Clinical Trial. <i>BMC Oral Health</i>, 21(1), 1-10.</p>

Thi, T. H. T., Mudiyansele, S. P. K., & Huang, M. C. (2022). Effects of Distraction on Reducing Pain During Invasive Procedures in Children with Cancer: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Pain Management Nursing*.

Wang, Y., Guo, L., & Xiong, X. (2022). Effects of virtual reality-based distraction of pain, fear, and anxiety during needle-related procedures in children and adolescents. *Frontiers in psychology*, 1603.

2. Keterbatasan Studi

Penulis memperhatikan etik dan legal keperawatan agar terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan dengan mengisi link *ethical clearance* sebelum melakukan pengambilan kasus dan intervensi. Penulis telah mengupayakan memenuhi syarat pengambilan kasus tersebut, namun terdapat keterbatasan selama proses pengambilan kasus dan intervensi yaitu *Ethical Clearance* yang belum *clear* sampai waktu yang tidak bisa ditentukan. Pengambilan kasus dan intervensi bisa berjalan dengan lancar atas izin *Clinical Instruktur* beserta Rumah Sakit.