

MENONTON KARTUN EFEKTIF MENURUNKAN NYERI PEMASANGAN INFUS DAN VENIPUNCTURE PADA ANAK

Elfrida Silalahi¹, Nani Nurhaeni², Imami Nur Rachmawati³
Universitas Indonesia^{1,2,3}
Elfrida.silalahi@office.ui.ac.id¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh terapi non-farmakologi menonton kartun dalam mengatasi nyeri anak pada saat pemasangan infus dan *venipuncture*. Metode yang digunakan adalah tinjauan sistematis dengan menggunakan panduan dari *Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta Analysis* (PRISMA). Hasil penelitian menunjukkan terdapat 10 artikel terpilih setelah dilakukan seleksi dan penilaian kualitas dengan menggunakan panduan dari *JBICritical appraisal tool*. Menonton video efektif menurunkan nyeri pada anak saat pemasangan infus dan *venipuncture* dengan $p < 0,05$. Simpulan, video yang ditonton oleh anak disesuaikan dengan kesukaan anak dan usia. Perawat diharapkan mampu menggunakan strategi manajemen nyeri non-farmakologi untuk memberikan asuhan pelayanan terbaik untuk pasien anak.

Kata Kunci: Menonton Kartun, Nyeri, Pediatri, *Venipuncture*

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of non-pharmacological therapy of watching cartoons in treating children's pain during infusion and venipuncture. The method used is a systematic review using guidelines from the Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta-Analysis (PRISMA). The research results showed ten articles selected after selection and quality assessment using guidance from the JBI critical appraisal tool. Watching videos effectively reduces pain in children during infusion and venipuncture with $p < 0.05$. In conclusion, the videos watched by children are adjusted to the child's preferences and age. Nurses are expected to be able to use non-pharmacological pain management strategies to provide the best care for pediatric patients.

Keywords: Watching Cartoons, Pain, Pediatrics, Venipuncture

PENDAHULUAN

Nyeri adalah pengalaman tidak menyenangkan yang dapat dialami siapa pun termasuk anak. Pada populasi ini, nyeri adalah fenomena yang kompleks (Marchand, 2021). Nyeri dapat terjadi saat anak menjalani hospitalisasi. Setidaknya sebanyak 2/3 anak melaporkan nyeri saat hospitalisasi (Veizovic et al., 2020). Hospitalisasi pada anak itu sendiri cenderung menimbulkan stress tidak hanya kepada anak tetapi berdampak juga terhadap keluarga (Claridge & Powell, 2022). Hospitalisasi dan nyeri kerap menjadi stress pertama yang dihadapi anak (Claridge et al., 2020).

Pemasangan infus dan *venipuncture* tidak asing ditemukan di rumah sakit. Saat menjalani hospitalisasi, pemasangan infus dan *venipuncture* adalah penanganan yang umum dilakukan pada pasien anak (Lee et al., 2021). Di rumah sakit anak di Amerika Serikat, penyebab umum nyeri yang dialami anak diakibatkan oleh prosedur yang berkaitan dengan jarum terutama saat *venipuncture* dan pemasangan infus. Tindakan ini tentu mengakibatkan nyeri dan distress karena adanya kerusakan integritas kulit. Nyeri pada anak saat hospitalisasi seharusnya dapat dicegah dan diminimalisir (Friedrichsdorf & Goubert, 2020). Namun, seringkali manajemen nyeri pada anak tidak adekuat (Chen et al., 2021).

Nyeri akibat jarum yang tidak ditangani, yang disebabkan oleh prosedur seperti vaksinasi, *venipuncture*, suntikan, kanulasi vena, dan lain-lain dapat memiliki konsekuensi jangka panjang termasuk fobia jarum, kecemasan pra-prosedur, hiperalgesia, dan menghindari perawatan kesehatan, yang dapat mengakibatkan peningkatan morbiditas dan mortalitas (IASP, 2021). Upaya untuk menghilangkan nyeri terkait prosedur seperti pemasangan infus dan *venipuncture* adalah tujuan yang harus dicapai oleh sistem kesehatan (Ali, 2022). Selain itu, anak berhak mendapatkan manajemen nyeri yang sesuai (World Health Organization, 2020). Oleh karena itu perawat perlu melakukan tindakan untuk melakukan manajemen nyeri dengan baik.

Manajemen nyeri yang tidak adekuat saat anak menjalani hospitalisasi dapat diakibatkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah kurangnya pengetahuan, pemahaman, dan pelatihan (Eccleston et al., 2021). Selain itu, adanya mitos dan pemahaman yang salah dan hambatan dalam praktik turut berkontribusi terhadap praktik manajemen nyeri (Harrison, 2021).

The International Guide to Pediatric Anesthesia (Good Practice in Postoperative and Procedural Pain) merekomendasikan metode farmakologis dan non-farmakologis sebagai bentuk pencegahan nyeri prosedural pada anak. Penggunaan teknik non-farmakologis memberikan efek dalam mengatasi nyeri pada anak. Kelebihan metode non-farmakologis yaitu mudah digunakan, hemat biaya dan tanpa efek samping (Erdogan & Ozdemir, 2021). Ada berbagai tindakan non-farmakologis yang dapat dilakukan, salah satunya adalah menonton kartun (Dezfouli & Khosravi, 2020). Perawat, dalam melakukan asuhan keperawatan kepada anak perlu melakukan manajemen nyeri yang sesuai untuk anak.

Pada perkembangan teknologi zaman sekarang ini, banyak anak yang sering menggunakan gawai. Gawai ini digunakan untuk menonton video, bermain *game*, bahkan untuk belajar (Makarau & Suyadi, 2022). Menonton video telah banyak dilakukan sebagai distraksi di rumah sakit. Hal ini dapat dilihat dari berbagai artikel penelitian di berbagai jurnal. Namun, telaah literatur mengenai keefektifan menonton video kartun untuk mengurangi nyeri pemasangan infus dan *venipuncture* pada anak dengan kelompok usia yang beragam belum ada. Oleh karena itu perlu dilakukan tinjauan sistematis untuk mengetahui pengaruh terapi non-farmakologi menonton kartun untuk mengatasi nyeri pemasangan infus dan *venipuncture* pada anak.

METODE PENELITIAN

Desain pada penelitian ini adalah telaah sistematis dengan pertanyaan klinis adalah “Apakah terapi non-farmakologi menonton kartun efektif mengatasi nyeri anak pada saat pemasangan infus dan *venipuncture*?” Metode yang digunakan adalah tinjauan sistematis dengan menggunakan panduan dari *Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta Analysis* (PRISMA). Pencarian literatur dilakukan pada sumber *database* elektronik yaitu Scopus, EMBASE dan ProQuest. Identifikasi pertama sekali dilakukan dengan menyusun P (*population*) I (*intervention*) C (*comparison*) O (*outcome*). P: anak

yang dipasang infus dan diambil darah, I: menonton video kartun, C: distraksi lain, O: menurunkan nyeri dan kecemasan. Pencarian literatur melalui *database: Scopus, EMBASE, dan ProQuest*.

Kriteria Inklusi pada telaah ini adalah artikel riset kuantitatif, publikasi 2012-2022, *full text* dalam bahasa Inggris atau Indonesia, dan artikel penelitian distraksi nyeri pada anak saat tindakan yang berhubungan dengan jarum. Kriteria eksklusi yakni buku, artikel tinjauan literatur, anak berkebutuhan khusus seperti autisme, dan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)*. Pencarian artikel dilakukan pada bulan November 2022. Pembatasan yang digunakan antara lain: artikel 10 tahun terakhir (2012-2022), yang merupakan jurnal akademik, artikel dalam bahasa Inggris dengan topik keperawatan dan kedokteran, dan subjek pediatrik. Setelah itu dilakukan seleksi berdasarkan judul dan membaca abstrak dan artikel dipilih berdasarkan kriteria inklusi. Artikel kemudian dibaca secara menyeluruh dalam teks lengkap dan kemudian dipilih artikel-artikel yang sesuai tujuan klinis. Artikel kemudian diunduh dan dilakukan seleksi kualitas dengan menggunakan panduan dari Joanna Briggs Institute (*JBIs*) *critical appraisal tools*.

Strategi Pencarian dan Ekstraksi Data

Berdasarkan pertanyaan penelitian dihasilkan empat konsep yaitu “*children*”, “*watching cartoon*”, “*intravenous cannulation*”, dan “*pain*”. Tiap konsep ini kemudian dicari kata kunci dengan menggunakan padanan kata atau sinonim. Keempat konsep ini menghasilkan beberapa kata setelah dicari sinonimnya seperti di *MESH Term*. Dengan menggunakan fitur *advance*, tiap kata kunci kemudian dimasukkan dengan Boolean operator ke tiga *database* elektronik, yaitu *Scopus, EMBASE, dan ProQuest*. Kriteria inklusi dalam penelusuran artikel yaitu: riset kuantitatif, publikasi 2012-2022 dalam Bahasa Inggris atau Indonesia, *full text*, artikel penelitian menurunkan nyeri pada anak saat tindakan yang berhubungan dengan jarum. Sedangkan kriteria eksklusi antara lain: Buku, artikel tinjauan literatur, artikel dengan anak berkebutuhan khusus seperti autisme, ADHD, dan lain-lain. Penilaian kualitas artikel dilakukan dengan menggunakan panduan JBI.

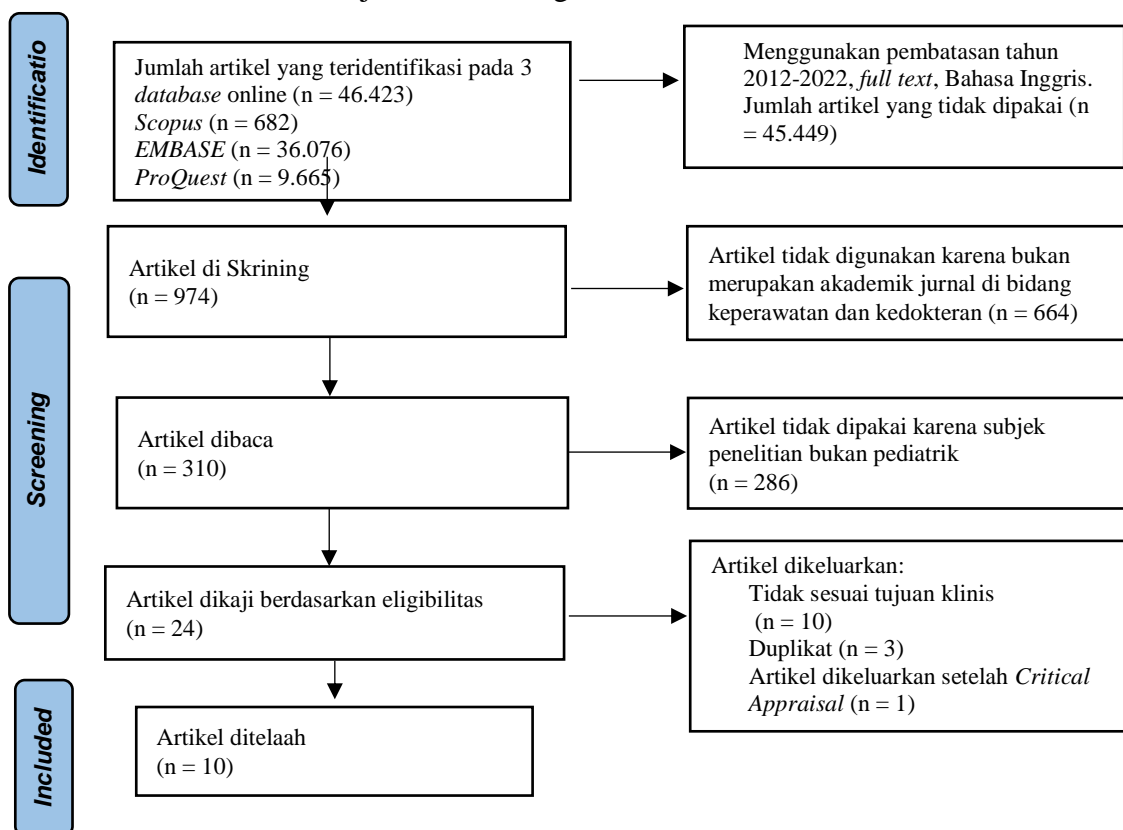
Dalam pencarian artikel Database Scopus kata kunci yang digunakan adalah: ((ALL (child) OR ALL (children) OR TITLE-ABS-KEY(pediatric) OR ALL (paediatric)) AND ((ALL ("watching cartoon") OR ALL ("watching animated cartoon") OR ALL ("cartoon viewing") OR ALL (animation) OR ALL (audiovisual))) AND ((ALL ("intravenous cannulation") OR ALL ("intravenous catheterization") OR ALL ("peripheral intravenous cannulation") OR ALL (intravenous) OR ALL (infusion) OR ALL (venipunctures) OR ALL (venepunctures) OR ALL (phlebotomy) OR ALL procedure)))) ("needle AND ((ALL (pain) OR ALL (anxiety) OR ALL (fear) OR ALL (distress)))).

Pada *database EMBASE* peneliti menggunakan 4 *queries* yang kemudian di kombinasikan antar queries dengan menggunakan “AND”. #1 'child/exp OR child OR 'children'/exp OR children OR 'pediatric'/exp OR pediatric OR 'paediatric'/exp OR paediatric, #2 'watching cartoon' OR 'watching animated cartoon' OR 'cartoon viewing' OR 'animation'/exp OR audiovisual, #3 'needle procedure' OR 'intravenous cannulation' OR 'vein catheterization' OR 'peripheral intravenous cannulation' OR 'infusion' OR intravenous OR 'vein puncture' OR 'phlebotomy', #4 'pain' OR 'anxiety' OR 'distress syndrome', #5 #1 AND #2 AND #3 AND #4

Pada *database ProQuest*, kata kunci yang dimasukkan pada fitur advance adalah “(Child OR children OR pediatric OR paediatric) AND ("watching cartoon" OR "watching animated cartoon" OR "cartoon viewing" OR animation OR audiovisual) AND ("intravenous cannulation" OR "intravenous catheterization" OR "cartoon viewing" OR

"peripheral intravenous cannulation" OR intravenous OR infusion OR venipunctures OR venepunctures OR phlebotomy OR "needle procedure") AND (pain OR anxiety OR distress)".

Proses ekstraksi data dijelaskan dalam gambar 1 berikut ini:



Gambar. 1
Diagram PRISMA

HASIL PENELITIAN

Sebanyak 10 artikel yang telah dibaca secara menyeluruh dan dimasukkan dalam review ini, hasil review 10 artikel tersebut dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel. 1
Tabel Matriks Penelitian

Identitas jurnal	Metode Penelitian	Hasil penelitian
Ugucu, G., Uysal, D. A., Polat, O. G., Artuvan, Z., Kulcu, D. P., Aksu, D., Altintas, M. G., Cetin, H., & Temel, G. O. (2022). Effects of Cartoon Watching and Bubble-Blowing During Venipuncture on Pain, Fear, and Anxiety in Children Aged 6–8 Years: A Randomized Experimental Study	<i>Randomized Experimental Study</i>	Skor pada rasa sakit, kecemasan, dan ketakutan selama prosedur lebih rendah pada kelompok menonton kartun dibandingkan dengan kelompok meniup gelembung (sakit $t(47)=2,638$, $p = 0,013$; kecemasan $t(47)= 2,358$, $p = 0,023$; dan takut $t(47)= 2,784$, $p=0,008$). Penelitian ini mengungkapkan bahwa menonton kartun sebagai metode distraksi pasif lebih efektif dalam mengurangi rasa sakit, kecemasan, dan ketakutan selama pungsi vena pada

		anak usia 6-8 tahun dibandingkan dengan meniup gelembung sebagai metode distraksi aktif
Chavan, S., & Naregal, P. (2021). Effectiveness of Cartoon Animation Video on Pain During Venepuncture Among 3-6 Years Old Children	<i>Quasi-Experimental Study</i>	Penyebaran persepsi nyeri antara kontrol dan kelompok eksperimen disorot pada skor nyeri rata-rata $2,9 \pm 0,25$ dan $2,3 \pm 0,46$ masing-masing ($p < 0,001$). Efektifitas video animasi kartun sebagai teknik untuk menghilangkan rasa sakit ditemukan signifikan ($p < 0,01$). Tidak ada asosiasi yang signifikan ditemukan antara tingkat nyeri yang dirasakan oleh anak-anak prasekolah selama <i>venepuncture</i> dan variabel terpilih ($p > 0,05$)
Duzkaya, D. S., Bozkurt, G., Ulupinar, S., Uysal, G., Ucar, S., & Uysalol, M. (2021) The Effect of a Cartoon and an Information Video about Intravenous Insertion on Pain and Fear in Children Aged 6 to 12 Years in the Pediatric Emergency Unit: A Randomized Controlled Trial	<i>Randomized Controlled Trial (RCT)</i>	Anak-anak yang menonton video informasi sebelum prosedur insersi intravena dan mereka yang menonton kartun selama prosedur memiliki rasa sakit rata-rata yang lebih rendah dan skor ketakutan seperti yang dievaluasi oleh anak (nyeri: $F=278,67$, $p=0,001$; ketakutan: $F= 294,88$, $p=0,001$), orang tua (nyeri: $F= 279,53$, $p= 0,001$; ketakutan: $F =294,47$, $p=0,001$), dan perawat (nyeri: $F =286,88$, $P=0,001$; ketakutan: $F=300,81$, $p=0,001$) daripada anak-anak dalam kelompok kontrol.
İnangil, D., Şendir, M., & Büyükyılmaz, F. (2020). Efficacy of Cartoon Viewing Devices During Phlebotomy in Children: A Randomized Controlled Trial	<i>Randomized controlled trial</i>	Menurut laporan anak-anak, kelompok <i>virtual reality</i> (VR) melaporkan rasa sakit dan kecemasan yang jauh lebih sedikit dibandingkan kelompok tablet dan kontrol ($p < 0,05$).
Akarsu, O., Semerci, R., & Kilinc, D. (2023). The Effect of 2 Different Distraction Methods on Pain, Fear, and Anxiety Levels During Venous Blood Draw in Children in a Pediatric Emergency Unit: A Randomized Controlled Study	<i>Randomized Controlled Trial</i>	Persepsi nyeri dan tingkat kecemasan pada kelompok musik, kaleidoskop, dan video ditemukan secara signifikan lebih rendah daripada kelompok kontrol, menurut pernyataan anak-anak, orang tua, dan pengamat ($p < 0,001$). Tidak ada perbedaan yang bermakna secara statistik antara penggunaan metode musik, kaleidoskop, dan video dalam menurunkan persepsi nyeri dan tingkat kecemasan selama prosedur pengambilan darah ($p < 0,05$).
Inan, G., & Inal, S. (2019) The Impact of 3 Different Distraction Techniques on the Pain and Anxiety Levels of Children During Venipuncture. A Clinical Trial	<i>Randomized Control Trial</i>	Terdapat perbedaan antar kelompok berdasarkan tingkat dan skor kecemasan dan nyeri selama <i>venipuncture</i> secara statistik signifikan ($p < 0,05$). Tingkat kecemasan dan persepsi nyeri terendah dilaporkan dalam kelompok <i>video games</i> (VG). Skor diamati baik pada kelompok <i>cartoon movie</i> (CM)

		kelompok dan kelompok <i>parent's verbal interaction</i> (PI) secara signifikan lebih rendah daripada di kelompok kontrol ($p < 0,05$).
Bergomi, P., Scudeller, L., Pintaldi, S., & Molin, A. D. (2018). Efficacy of Non-Pharmacological Methods of Pain Management in Children Undergoing Venipuncture in a Pediatric Outpatient Clinic: A Randomized Controlled Trial of Audiovisual Distraction and External Cold and Vibration	Randomized Control Trial	Perbedaan signifikan secara statistik pada kelompok kartun animasi ($p = 0,02$) untuk persepsi anak rasa sakit; namun, analisis sekunder menunjukkan bahwa Buzzy® efektif pada kelompok Buzzy® dan kartun ($p = 0,04$) untuk persepsi perawat tentang rasa sakit anak, dan dalam kelompok Buzzy® untuk persepsi ibu terhadap nyeri anak ($p = 0,002$). Kecemasan anak-anak dan kecemasan orang tua, yang diukur dengan CEMS dan NRS, menurun lebih banyak pada kelompok dengan intervensi non-farmakologi dibandingkan kelompok tanpa intervensi. Terutama, perbedaannya signifikan secara statistik pada Buzzy® ($p = 0,03$) dan Buzzy® dan kelompok kartun animasi ($p = 0,02$) untuk persepsi perawat tentang kecemasan anak, dan di grup Buzzy® untuk persepsi kecemasan ibu ($p = 0,03$).
Bagnasco, A., Pezzi, E., Rosa, F., Fornoni, L., & Sasso, I. (2012). Distraction Techniques in Children during Venipuncture: An Italian Experience Pain and Collaboration Assessment in Children during Venipuncture.	Studi Observasional	Perbedaan yang signifikan diamati antara rerata skor nyeri pada pasien yang menjalani pungsi vena dengan teknik distraksi audiovisual ($2,53 \pm 1,76$) dan skor rata-rata diperoleh pada mereka yang menjalani <i>venipuncture</i> tanpa teknik distraksi ini.
Divya, D., & Danieal, D. (2021). Effect of Animation Distraction on Pain Response during Venepuncture among Children	Quasi-Experimental Design with <i>Post-Test Only Control Group</i>	Rerata skor nyeri post-test kelompok eksperimen ($3,4 \pm 1,68$) lebih rendah dari kelompok kontrol ($8,2 \pm 1,53$) dengan $p < 0,001$. Tiga perempat dari kelompok kontrol (75%) mengalami nyeri berat, sedangkan pada kelompok eksperimen, tidak ada sampel yang mengalami nyeri berat, dan 55% sampel mengalami nyeri sedang. Khususnya, 5% dari sampel dari kelompok eksperimen melaporkan tidak ada rasa sakit selama pungsi vena. Nilai <i>t</i> hitung $t(38) = 9,79$ lebih besar dari nilai tabel $t(38) = 2,02$ pada taraf signifikansi 0,05.
Oliviera, N. C. A. C., Santos, J. L. F., & Linhares, M. B. M. (2017). Audiovisual Distraction for Pain Relief in Paediatric Inpatients: A Crossover Study	A <i>crossover study</i>	Distraksi audiovisual efektif mengurangi intensitas persepsi nyeri pada pasien rawat inap anak

Jumlah responden pada penelitian ini adalah sebanyak 1.375 anak yang bervariasi mulai dari usia 2-15 tahun. Lima penelitian dengan responden anak sekolah, sedangkan empat penelitian yang lain melibatkan anak usia di bawah usia sekolah dan usia sekolah. Satu penelitian melibatkan anak usia 2-15 tahun yang dibagi menjadi usia 2-6 tahun, 7-11 tahun, dan 12-15 tahun.

Pada penelitian-penelitian telaah literatur ini, sebanyak sembilan penelitian menggunakan metode distraksi menonton video kartun saat tindakan pengambilan *venipuncture*, dan hanya satu penelitian pada tindakan pemasangan infus. Sebanyak tiga penelitian menggunakan distraksi menonton video kartun di ruangan Unit Gawat Darurat (UGD) yaitu saat pemasangan infus, satu penelitian di ruang rawat jalan, dan enam penelitian lain bertempat di ruang rawat inap anak.

Anak yang diberikan distraksi menonton video kartun saat tindakan berlangsung dapat menjadi kooperatif ketika tindakan tersebut berlangsung. Hal ini disebabkan karena nyeri yang dirasakan berkurang akibat adanya distraktor. Selain itu, hasil penelitian menyatakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi persepsi nyeri pada anak yang meliputi usia dan jenis kelamin, riwayat pemasangan infus sebelumnya, kehadiran keluarga, dan tusukan pertama. Kehadiran keluarga dapat membuat anak lebih nyaman dengan tindakan pemasangan infus atau saat pengambilan darah. Namun, orang tua juga dapat merasa cemas terhadap tindakan yang akan dilakukan kepada anak. Oleh karena itu penjelasan mengenai prosedur dan persiapan yang baik sebelum tindakan dapat mengurangi kecemasan orang tua yang juga dapat berdampak pada kecemasan anak.

Penelitian-penelitian paling banyak dilakukan di wilayah Asia yakni Turki, sedangkan di wilayah Eropa artikel penelitian yang didapatkan hanya satu artikel. Lokasi penelitian selain di UGD juga dilakukan di ruang rawat inap, dan di ruang rawat jalan anak dengan berbagai macam penyakit. Sehingga distraksi dapat dilakukan di ruangan yang berbeda-beda untuk mengalihkan persepsi nyeri anak saat tindakan pemasangan infus dan *venipuncture*.

Intervensi pembanding menonton video kartun selain kelompok kontrol pada penelitian-penelitian ini beragam. Menonton video kartun dikomparasikan dengan meniup gelembung, menonton video intervensi, mendengarkan musik, kaleidoskop, bermain *video games*, dan Buzzy. Selain itu kehadiran orang tua juga menjadi kelompok pembanding.

Berdasarkan telaah artikel, seluruh penelitian menyatakan bahwa menonton video efektif menurunkan nyeri yang dirasakan anak saat dilakukan pemasangan infus atau *venipuncture*. Meskipun sebagian besar penelitian memberikan video 2-5 menit sebelum tindakan, hasil yang efektif juga diperoleh pada penelitian yang memberikan video selama prosedur berlangsung yang dilanjutkan hingga beberapa menit setelah tindakan selesai dengan $p < 0,05$. Kategori usia anak dalam penelitian ini beragam, maka lembar untuk mengukur nyeri anak juga menggunakan formulir yang berbeda-beda disesuaikan dengan usia anak, seperti *revised Face Legs Activity Cry and Consolability (r-FLACC)*, *Wong-Baker FACES Scale*, dan *Visual Analogue Scale (VAS)*. Cara pengukuran nyeri pun dilakukan dengan cara berbeda-beda seperti observasi nyeri oleh orang tua, perawat, maupun nyeri yang dilaporkan oleh anak sendiri (*self report*).

PEMBAHASAN

Distraksi adalah teknik perilaku kognitif yang paling umum digunakan untuk mengatasi nyeri akibat prosedur yang berkaitan dengan jarum seperti pemasangan infus dan pengambilan darah. Penggunaan metode menonton video ini mudah dan murah dilakukan.

Anak dapat secara mandiri menggunakan gawai dan tidak memerlukan pelatihan khusus terutama apabila anak sudah terbiasa menggunakan gawai.

Hasil telaah literatur ini menambah informasi terkini terkait metode manajemen nyeri pada anak saat pemasangan infus dan *venipuncture*. Apabila melihat metode penelitian yang digunakan, RCT merupakan yang paling dalam artikel literatur. Metode ini memiliki kekuatan untuk menjawab pertanyaan klinis pada telaah literatur (Popenoe et al., 2021). Selain itu perlu diperhatikan bahwa jumlah sampel dalam penelitian bervariasi dari 40 hingga 150 dengan lokasi penelitian yang berbeda baik di UGD, rawat jalan maupun di ruang rawat inap. Hal yang menarik bahwa hasil penelitian yang diperoleh seragam, yaitu distraksi menonton video kartun menurunkan nyeri saat pemasangan infus dan *venipuncture*. Menonton video dapat mengalihkan perhatian anak dari tindakan pemasangan infus dan *venipuncture*.

Usia dalam penelitian-penelitian dalam telaah literatur ini bervariasi dari 2-15 tahun, namun penelitian menonton video ini paling banyak dilakukan pada usia sekolah. Menonton video kartun, selain dapat menurunkan rasa sakit, juga dapat memengaruhi kecemasan dan rasa takut selama prosedur. Metode distraksi dengan melibatkan audio visual (menonton video) dapat diaplikasikan pada anak dan dewasa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian bahwa teknik menonton video untuk menurunkan rasa sakit dapat diterapkan pada usia 1-12 tahun (Renylda & Halimah, 2022). Pada anak usia pra sekolah, distraksi ini dapat menurunkan rasa nyeri dan takut terhadap tindakan pemasangan infus (Elela et al., 2023). Distraksi menonton video kartun juga dapat diterapkan untuk laki-laki dan perempuan (Gahlawat et al., 2021).

Distraksi audiovisual seperti menonton kartun memiliki pengaruh positif pada sensasi nyeri dan kecemasan pasien. Sensasi nyeri dapat dialihkan oleh distraktor dengan mengalihkan perhatian pasien ke sesuatu yang diamati yang dirasakan lebih nyaman dan menyenangkan (Sengkeh & Chayati, 2021). Distraksi dengan menonton kartun sedikitnya melibatkan dua indera yaitu penglihatan dan pendengaran (Ugucu et al., 2022). Animasi kartun dapat membawa rasa keakraban dan antusiasme anak secara instant dibandingkan dengan distraksi lainnya (Eccleston et al., 2021). Distraksi audiovisual juga dapat mengurangi penggunaan obat-obatan yang dapat memiliki risiko efek samping (Gahlawat et al., 2021).

Pada penelitian-penelitian dalam telaah artikel ini, nyeri yang dirasakan anak dikaitkan dengan rasa takut dan kecemasan. Namun sebetulnya kecemasan tidak sama dengan ketakutan. Kedua istilah ini sering digunakan secara bergantian. Kecemasan dianggap sebagai respons jangka panjang yang berorientasi pada masa depan yang secara luas berfokus pada ancaman yang tersebar, sedangkan ketakutan adalah respons yang sesuai, berorientasi pada masa kini, dan berumur pendek terhadap ancaman yang dapat diidentifikasi dengan jelas dan spesifik (Patterson et al., 2022).

Media gawai yang dapat digunakan untuk menonton video kartun dapat berupa *handphone*, tablet, atau menggunakan *Virtual Reality* (VR). Perawat perlu memperhatikan pemilihan penggunaan media sesuai kesukaan dan usia anak. Pada anak usia sekolah, VR dapat digunakan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Czech et al., (2021) penggunaan VR berpotensi menjadi alat yang efektif dan penting terhadap asuhan keperawatan anak. Penggunaan VR dapat meningkatkan kenyamanan psikofisik anak. Namun, perlu diperhatikan aspek biaya pembelian VR dan efek samping dari VR dapat menyebabkan anak mual (Inangil et al., 2020). Video yang ditonton anak diberikan sesuai dengan preferensi anak-anak.

Persepsi nyeri yang dirasakan dapat dipengaruhi oleh budaya (Eccleston et al., 2021). Faktor sosial, ekonomi juga dapat memengaruhi pengkajian dan praktik manajemen nyeri pada anak (Amponsah et al., 2020). Pada telaah artikel ini hampir seluruh penelitian dilakukan di wilayah Asia, sehingga dalam telaah artikel ini persepsi nyeri yang dirasakan anak belum dapat digeneralisasikan secara umum ke semua anak dengan latar belakang budaya, atau lingkungan dan sosial yang berbeda.

Dalam upaya peningkatan kualitas asuhan keperawatan dalam manajemen nyeri pada anak, maka orang tua perlu dilibatkan. Beberapa penelitian dalam telaah literatur ini melibatkan orang tua. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Seniwati et al., (2023) bahwa partisipasi keluarga adalah komponen utama dari konsep *Patient and Family Centerd Care* (PFCC) yang sering digunakan dalam penelitian intervensi. PFCC dalam keperawatan berarti merawat pasien dan juga keluarga dengan membina partisipasi dan kolaborasi yang baik dengan keluarga. Hasil dari PFCC selain dapat meningkatkan kualitas hidup anak, juga dapat meningkatkan kepuasan orang tua. Terjadi penurunan respon psikologis negatif orang tua dan juga meningkatkan kepuasan dari orang tua.

SIMPULAN

Secara keseluruhan, telaah sistematis literatur ini menunjukkan bahwa menonton video dengan berbagai gawai seperti handphone, iPad, tablet, dan *virtual reality* dapat digunakan sebagai metode distraksi yang efektif untuk menurunkan nyeri anak saat dilakukan pemasangan infus dan *venipuncture*. intervensi ini dapat secara cepat mengalihkan perhatian anak dari nyeri akibat tindakan. Video yang ditonton oleh anak disesuaikan dengan usia dan keinginan anak dan dapat diterapkan pada anak mulai dari usia dua tahun. Intervensi menonton video ini dapat digunakan beberapa menit sebelum tindakan, juga dapat diberikan saat tindakan dan diberikan hingga beberapa menit hingga tindakan selesai.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan tersebut, penulis merekomendasikan metode menonton video pada anak ketika menjalani prosedur pemasangan infus dan *venipuncture*. Walaupun penelitian-penelitian pada tinjauan literatur ini dilakukan di luar negeri, penulis berpendapat bahwa ada kesamaan dengan di Indonesia bahwa anak-anak di Indonesia sudah terbiasa dengan gawai. Ketika akan menerapkan metode ini di lahan praktik perlu diperhatikan keselamatan pasien, misalnya saat menggunakan VR, dan kebersihan alat yang digunakan agar tidak mengontaminasi pasien lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, S. (2022). Untreated Children ' s Pain Matters. *Journal of the Dow University of Health Sciences*, 16(2), 49–51. DOI:<https://doi.org/10.36570/jduhs.2022.2.1660>
- Amponsah, A. K., Oduro, E., Bam, V., Kyei-Dompim, J., Ahoto, C. K., & Axelin, A. (2020). Dynamics on the field: a focused study on the culture and context of pediatric pain management at four Ghanaian hospitals. *BMC Pediatrics*, 20(1), 1–14. DOI:10.1186/s12887-020-02399-w
- Chen, Y., Min, C., Wang, Q., Zhou, J., Xie, A., Shen, L., Chen, M., & Li, X. (2021). *Pain Management Nursing Procedural Pain in Hospitalized Children in a Chinese Children ' s Hospital*. 22, 414–422. DOI:10.1016/j.pmn.2020.11.009

- Claridge, A., Hajec, L., Montgomery, L., & Knapp, B. (2020). Child and Parent Psychosocial Experiences of Hospitalization: An Examination of the Role of Child Life Specialists. *The Journal of Child Life: Psychosocial Theory and Practice*, 1(1). <https://doi.org/10.55591/001c.22518>
- Claridge, A. M., & J Powell, O. (2022). Children's Experiences of Stress and Coping During Hospitalization: A Mixed-Methods Examination. *Journal OF Child Health Care*, 136749352210780. <https://doi.org/10.1177/13674935221078060>
- Czech, O., Wrzecziono, A., Rutkowska, A., Guzik, A., Kiper, P., & Rutkowski, S. (2021). Virtual reality interventions for needle-related procedural pain, fear and anxiety—a systematic review and meta-analysis. *Journal of Clinical Medicine*, 10(15). DOI:10.3390/jcm10153248
- Dezfouli, S. M. M., & Khosravi, S. (2020). Pain in Child Patients: A Review on Managements. *European Journal of Translational Myology*, 30(2), 8712. <https://doi.org/10.4081/ejtm.2019.8712>
- Eccleston, C., Fisher, E., Howard, R. F., Slater, R., Forgeron, P., Palermo, T. M., Birnie, K. A., Anderson, B. J., Chambers, C. T., Crombez, G., Ljungman, G., Jordan, I., Jordan, Z., Roberts, C., Schechter, N., Sieberg, C. B., Tibboel, D., Walker, S. M., Wilkinson, D., & Wood, C. (2021). Delivering Transformative Action In Paediatric Pain: A Lancet Child & Adolescent Health Commission. *The Lancet Child and Adolescent Health*, 5(1), 47–87. [https://doi.org/10.1016/s2352-4642\(20\)30277-7](https://doi.org/10.1016/s2352-4642(20)30277-7)
- Elela, M., Hussein, H., Ebeid, N., & Rashad, H. (2023). *Effect of Distraction Strategies on Pain Intensity and Fear Among Children with Leukimia Undergoing Venipuncture*. 14(03), 7–18. <https://doi.org/10.47750/pnr.2023.14.03.02>
- Erdogan, B., & Ozdemir, A. A. (2021). The Effect of Three Different Methods on Venipuncture Pain and Anxiety in Children: Distraction Cards, Virtual Reality, and Buzzy® (Randomized Controlled Trial). *Journal of Pediatric Nursing*, 58, e54–e62. <https://doi.org/10.1016/j.pedn.2021.01.001>
- Friedrichsdorf, S. J., & Goubert, L. (2020). Pediatric Pain Treatment and Prevention for Hospitalized Children. *Pain Reports*, 5(1), E804. <https://doi.org/10.1097/pr9.0000000000000804>
- Gahlawat, M., Kodi, M., & Deol, R. (2021). Effect of External Cold and Thermomechanical Stimulation on Anxiety and Pain During Intravenous Cannulation Among Children. *Sudanese Journal of Paediatrics*, 21(2), 162–172. <https://doi.org/10.24911/sjp.106-1590387019>
- Harrison, D. (2021). Pain Management For Infants – Myths, Misconceptions, Barriers; Knowledge and Knowledge Gaps. *Journal Of Neonatal Nursing*, 27(5), 313–316. <https://doi.org/10.1016/j.jnn.2020.12.004>
- İnangil, D., Şendir, M., & Büyükyılmaz, F. (2020). Efficacy of Cartoon Viewing Devices During Phlebotomy in Children: A Randomized Controlled Trial. *Journal of Perianesthesia Nursing : Official Journal of the American Society of PeriAnesthesia Nurses*, 35(4), 407–412. <https://doi.org/10.1016/j.jopan.2020.01.008>
- International Association For The Study of Pain (Iasp). (2021). Pain In Children:Management. <https://www.iasp-pain.org/resources/fact-sheets/pain-in-children-management/>
- Lee, H. N., Bae, W., Park, J. W., Jung, J. Y., Hwang, S., Kim, D. K., & Kwak, Y. H. (2021). Virtual Reality Environment Using A Dome Screen For Procedural Pain In Young Children During Intravenous Placement: A Pilot Randomized Controlled Trial. *Plos One*, 16(8 August), 1–11. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0256489>

- Makarau, N. I., & Suyadi, S. (2022). Peran Orang Tua dalam Mendampingi Kegiatan Bermain Gawai pada Anak. *Jurnal Golden Age*, 6(1). <https://doi.org/10.29408/goldenage.v6i1.4610>
- Marchand S. (2021). Mechanisms Challenges of the Pain Phenomenon. *Frontiers in Pain Research (Lausanne, Switzerland)*, 1, 574370. <https://doi.org/10.3389/fpain.2020.574370>
- Patterson, S. L., Marcus, M., Goetz, M., Vaccarino, V., & Gooding, H. C. (2022). Depression and Anxiety Are Associated With Cardiovascular Health in Young Adults. *JAHA: Journal of the American Heart Association*, 11, e027610. <https://doi.org/10.1161/JAHA.122.027610>
- Popenoe, R., Langius-Eklöf, A., Stenwall, E., & Jervaeus, A. (2021). A Practical Guide to Data Analysis in General Literature Reviews. *Nordic Journal of Nursing Research*, 41(4), 175–186. <https://doi.org/10.1177/2057158521991949>
- Renylda, R., & Halimah, H. (2022). Application of Audiovisual Distraction to Reduce Pain in Children with Thalassemia and Acute Disease. *Riset Informasi Kesehatan*, 11(2), 144–149. <https://doi.org/10.30644/rik.v11i2.688>
- Sengkeh, M. Y., & Chayati, N. (2021). Audiovisual Virtual Reality Distraction in Reduction of Pain and Anxiety Intention in Post-Operative Patients: A Review Study. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 9(F), 76–80. DOI:10.3889/oamjms.2021.5728
- Seniwati, T., Wanda, D., & Nurhaeni, N. (2023). Effects of Patient and Family-Centered Care on Quality of Care in Pediatric Patients : A Systematic Review Effects of Patient and Family-Centered Care on Quality of Care in Pediatric Patients : A Systematic Review. *Belitung Nursing Journal*, 9(1), 17-24 <https://doi.org/10.33546%2Fbnj.2350>
- Ugucu, G., Uysal, D. A., Polat, O. G., Artuvan, Z., Kulcu, D. P., Aksu, D., Altintas, M. G., Cetin, H., & Temel, G. O. (2022). Effects of Cartoon Watching and Bubble-Blowing During Venipuncture on Pain, Fear, and Anxiety in Children Aged 6–8 Years: A Randomized Experimental Study. *Journal of Pediatric Nursing*, 65, e107–e114. DOI:10.1016/j.pedn.2022.03.016
- Veizovic, V., Bozic, J., Panova, G., Babajic, M., & Bramhagen, A. C. (2020). Children Still Experience Pain During Hospital Stay: A Cross-Sectional Study From Four Countries In Europe. *Bmc Pediatrics*, 20(1), 1–6. <https://doi.org/10.1186/s12887-020-1937-1>
- World Health Organization. (2020). *Guidelines on the Management of Chronic Pain in Children*. <https://who.int/publications/i/item/9789240017870>