

INFORMASI ARTIKEL

Received: May, 26, 2021

Revised: June, 04, 2021

Available online: June, 07, 2021

at : <http://ejournalmalahayati.ac.id/index.php/holistik>

Aplikasi pemberian teknik distraksi terhadap skala nyeri anak selama prosedur medis

Setiawati*, Linawati Novikasari

Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Malahayati. Korespondensi Penulis: Setiawati.
Email: setiawati@malahayati.ac.id

Abstract

A comparison of distractors for controlling pain and discomfort in young children during medical procedures

Background: The problem that often occurs in the pediatric ward is when going to take medical procedures, there are several procedures that will cause a pain and discomfort in young children. During the performance, a nurse needs a full concentration and a calm environment. Meanwhile, a young children need a distraction for controlling pain and discomfort during medical procedures. Procedure need to apply to make easily and smoothly until end of the performance.

Purpose: A comparison of distractors for controlling pain and discomfort in young children during medical procedures

Method: A quantitative study and a purposive sampling experimental design (pre-test and post-test). The population and sample taken 60 participants by a purposive sampling divided into two groups intervention, 30 participants by video cartoons and 30 participants with storytelling. A medical procedure when taking a venous blood sample. The measuring instrument used the face, legs, activity, cry and consolability (FLACC) pain scale with the lowest score of 0 and the highest score of 10. Statistical test using the T test.

Results: Finding that there was a significant effect on young children by distraction technique with cartoon video media and storytelling media when taking venous blood samples. Both groups obtained p-value 0.000, indicating that both distraction techniques are effective to use. While the difference in the mean value (pre test-post test) on video cartoon media is 0.97 and storytelling media with a mean value of 1.50. It means that storytelling media is more effective than video cartoon media.

Conclusion: Both distraction techniques, such as videos, cartoon media and storytelling media, have a significant level of effectiveness and storytelling media is more effective than cartoon video media, that could as an alternative as a permanent procedure in the pediatric ward.

Keywords: Distractors; Controlling pain; Discomfort; Young children; Medical procedures

Pendahuluan: Masalah yang sering terjadi diruang anak yaitu pada saat akan melakukan tindakan medis, dimana ada beberapa prosedur yang akan membuat rasa sakit dan ketidaknyamanan pada anak. Selama tindakan tersebut, seorang perawat akan mengerjakannya dengan penuh konsentrasi dan perlu ketenangan. Sedangkan pada anak tersebut dibutuhkan tindakan distraksi supaya tindakan medis dapat dilakukan dengan mudah dan lancar.

Setiawati*, Linawati Novikasari

Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Malahayati. Korespondensi Penulis: Setiawati.

Email: setiawati@malahayati.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.33024/hjk.v15i1.4392>

Tujuan: Untuk melihat efektivitas pemberian teknik distraksi terhadap skala nyeri anak selama prosedur medis di rumah sakit

Metode: Penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen semu (pre-test dan post-test) dan pemilihan sampelnya menggunakan purposive sampling. Populasi dan sampel sebanyak 60 partisipan yang dibagi dalam dua grup perlakuan yaitu 30 partisipan dengan media video cartoon dan 30 partisipan dengan media storytelling. Prosedur medis yang dilakukan pada saat pengambilan sampel darah vena. Alat ukur yang dipakai untuk mengukur skala nyeri menggunakan skala nyeri face, legs, activity, cry and consolability (FLACC) dengan skor terendah 0 dan tertinggi skor 10. Uji statistik menggunakan uji T.

Hasil: Didapatkan adanya pengaruh yang signifikan pada anak jika dilakukan perlakuan distraksi dengan media video kartun dan media *storytelling* saat pengambilan sampel darah vena. Kedua kelompok didapatkan p-value 0.000 menunjukkan bahwa kedua intervensi efektif untuk digunakan. Sedangkan perbedaan nilai mean (pre test-post test) pada media video cartoon 0.97 dan media storytelling dengan nilai mean 1.50. artinya media storytelling lebih efektif dibandingkan media video cartoon.

Simpulan: Intervensi menonton video kartun dan *storytelling* mempunyai tingkat efektivitas yang cukup signifikan dan media storytelling lebih efektif dibandingkan media video cartoon, sehingga dapat dijadikan alternatif sebagai prosedur tetap diruangan anak.

Kata Kunci: Teknik distraksi; Skala nyeri; Anak; Prosedur medis

PENDAHULUAN

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 traumatik dan penuh dengan stress. Perasaan yang sering muncul adalah cemas, marah, sedih, takut dan rasa bersalah (Marilyn-Eaton, Donna, Marilyn, David & Patricia, 2019; Wulandari, Setyaningsih & Afni, 2016).

Persentase anak menjalani rawat inap dalam setahun terakhir menurut jenis fasilitas kesehatan berdasarkan data 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)

(Kementerian Pemberdayaan dan Perlindungan Anak, 2018).

Salah satu prosedur yang didapatkan oleh anak yang menjalani hospitalisasi yaitu pemasangan infus dan pengambilan darah. Dimana pada saat pengambilan darah dan pemasangan infus akan menimbulkan rasa nyeri pada area penusukan jarum infus atau jarum pengambilan darah melalui vena. 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 dilakukan di vena jugularis superficialis, yang terletak didalam hypodermis kulit yang mengalirkan darah ke vena bagian dalam (Kardiyudiani, 2019).

Nyeri adalah sensasi ketidaknyamanan yang dimanifestasikan sebagai suatu penderita yang diakibatkan oleh persepsi yang nyata, ancaman, dan fantasi luka (Kozier., Erb, 2015; Zakiyah, 2015). Penggunaan teknik nonfarmakologi memberikan dampak yang cukup berarti dalam manajemen nyeri pada anak (Baulch, 2010). 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. Distraksi adalah

Setiawati*, Linawati Novikasari

Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Malahayati. Korespondensi Penulis: Setiawati.

Email: setiawati@malahayati.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.33024/hjk.v15i1.4392>

metode atau teknik yang dapat digunakan untuk mengurangi nyeri dengan mengalihkan perhatian klien dari nyeri (Asmadi, 2015; Sarfika, Yanti, & Winda, 2016). Tujuan khusus penelitian ini untuk melihat efektivitas terapi menonton video kartun dan *storytelling book* terhadap skala nyeri saat pengambilan sampel darah vena sehingga dapat dijadikan sebuah prosedur yang dapat mengurangi nyeri.

Penelitian ini sangat penting untuk dilakukan karena merupakan tindakan dasar yang dapat diterapkan dan tidak membutuhkan biaya yang mahal, selain dari itu dapat memberikan dampak terlaksananya prosedur keperawatan pada anak dengan konsep *atraumatic care*.

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 dilakukan di vena jugularis superficialis, yang terletak didalam hypodermis kulit yang mengalirkan darah ke vena bagian dalam (Kardiyudiani, 2019).

Dampak dari prosedur invasif tersebut adalah rasa nyeri. Nyeri adalah sensasi ketidaknyamanan yang dimanifestasikan sebagai suatu penderita yang diakibatkan oleh persepsi yang nyata, ancaman, dan fantasi luka (Kozier, 2015; Zakiyah, 2015). Nyeri adalah pengalaman sensori yang tidak menyenangkan, unsur utama yang harus ada untuk disebut sebagai nyeri adalah rasa tidak menyenangkan. Tanpa unsur itu tidak dapat dikategorikan sebagai nyeri, walaupun sebaliknya semua yang tidak menyenangkan tidak dapat disebut sebagai nyeri.

Tindakan yang dapat dilakukan supaya nyeri lebih dapat di toleransi dan situasi dapat terkontrol oleh anak, maka dapat digunakan metode farmakologi dan atau di sertai dengan metode nonfarmakologi. Metode nonfarmakologi dapat dibagi menjadi beberapa macam cara, seperti

stimulasi pada area kulit yang meliputi pemberian kompres panas dan dingin, *Transcutaneous electrical nerve stimulation* (TENS), *massase*, *acupressure*, *progressive muscle relaxation* (PMR), *reframing*, *hipnotis*, *biofeedback*, *placebo* dan distraksi yang terbagi menjadi distraksi visual, distraksi pendengaran, distraksi pernafasan, dan distraksi intelektual, relaksasi yang terbagi menjadi imajinasi terbimbing (Zakiyah, 2015; Khasanah & Astuti, 2017).

Pada penelitian ini 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 dan *storytelling book*. Ketika anak lebih fokus pada kegiatan menonton film kartun, atau mendengarkan dan memperhatikan cerita 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, 2016; Haris & Asdar, 2019).

METODE

Jenis penelitian eksperimental dengan *quasi eksperiment* dengan rancangan penelitian *pre test and post test designs with two comparison treatments*. Penelitian ini sudah lulus kelaikan etik dari Komisi Etik Penelitian Kesehatan (KEPK) Universitas Malahayati. Nomor Surat No.1229/EC/KEP-UNMAL/IX/2020 dan dilaksanakan di ruang Anak RS A.Dadi Tjokrodipo Kota Bandar Lampung pada bulan Oktober 2020. Populasi seluruh balita yang dirawat di ruang anak pada bulan Oktober-November sebanyak 60 orang. Kelompok menonton video 30 partisipan dan Kelompok *storytelling* 30 partisipan dengan menggunakan teknik purposive sampling. Alat ukur dengan skala nyeri *face, legs, activity, cry and consolability* (FLACC) dengan skor terendah 0 dan tertinggi skor 10. Langkah-langkah yang dilakukan adalah pre test dengan melakukan pemeriksaan pengukuran skala nyeri pada kedua kelompok yang diberikan perlakuan dan kemudian pelaksanaan intervensi. Lamanya perlakuan pada kelompok menonton video kartun selama 10 menit dan kelompok *storytelling* diberikan selama 10 menit. Total waktu yang dibutuhkan untuk setiap responden dari tahap awal sampai akhir sekitar 30 menit (selama prosedur pengambilan sampel darah vena). Penilaian dilakukan dengan observasi langsung dengan didukung pengambilan video kamera handphone. Analisis uji statistic Uji *T test dependent*

Setiawati*, Linawati Novikasari

Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Malahayati. Korespondensi Penulis: Setiawati.

Email: setiawati@malahayati.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.33024/hjk.v15i1.4392>

HASIL

Tabel 1. Data Demografi Responden Dan Hasil Evaluasi Intervensi

Variabel	Kelompok Menonton Video (n = 30)	Kelompok Storytelling (n=30)	N=60 p-value
Data Demografi			
Usia (Mean +SD) (Rentang)(Tahun)	(4.23 ± 0.935) (3 – 6)	(4.27 ± 0.907) (3 – 6)	
Jenis Kelamin (n/%)			
Laki-laki	20/66	17/56	
Perempuan	10/34	13/44	
Status Keluarga (n/%)			
Keluarga kecil (jumlah anak 1-3)	15/50	16/53	
Keluarga besar (Jumlah anak > 3)	15/50	14/47	
Urutan Anak (n/%)			
Sulung	11/37	9/30	
Tengah	9/30	12/40	
Bungsu	10/33	9/30	
Evaluasi Intervensi			
Skor Sebelum Intervensi (Mean ±SD) (Rentang)	(2.37±1.129) (0-4)	(2.73 ± 1.015) (1-4)	0.000
Skor Sesudah Intervensi (Mean±SD)(Rentang)	(1.40±1.329) (0-4)	(1.23 ± 1.006) (0-3)	0.386
Perbedaan Skor Sebelum-Sesudah Intervensi (Mean±SD)(Rentang)	(0.97 ± 1.006) (3-6) (p-value=0.00)	(1.50 ± 1.306) (3 -6) (p-value=0.00)	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa berdasarkan Usia kelompok terapi menonton video dengan mean 4.23 dan standar deviasi 0.935 dan kelompok *storytelling* dengan mean 4.27 dan standar deviasi 0.907. Jenis kelamin pada dua kelompok intervensi di dominasi oleh jenis kelamin laki-laki. Status keluarga terbanyak adalah status keluarga kecil dan pada urutan anak adalah anak tengah.

Rata-rata nyeri pengambilan darah pada anak sebelum dilakukan distraksi menonton video kartun dengan mean 2,37 standar deviasi 1,129 dan setelah dilakukan mean 1,40 standar deviasi 1,329. Rata-rata nyeri pengambilan darah pada anak sebelum dilakukan distraksi *storytelling*

terhadap 30 orang anak, dengan mean 2,73 standar deviasi 1,015 dan setelah dilakukan mean 1,23 standar deviasi 1,006.

Rata-rata nyeri sebelum dan sesudah menonton video kartun dengan mean 0,97 standar deviasi 1,066 pvalue 0.000 dan rata-rata sebelum dan sesudah setelah dilakukan distraksi *storytelling* dengan mean 1.500 standar deviasi 1,306 p-value 0.000. artinya media *storytelling* lebih efektif dibandingkan media video cartoon.

Setiawati*, Linawati Novikasari

Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Malahayati. Korespondensi Penulis: Setiawati.

Email: setiawati@malahayati.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.33024/hjk.v15i1.4392>

PEMBAHASAN

Distraksi Menonton Video Kartun Dan Storytelling Terhadap Nyeri

Rata-rata nyeri sebelum dan sesudah menonton video kartun dengan *mean 0,97 standar deviasi 1,066 pvalue 0,000* dan rata-rata sebelum dan sesudah setelah dilakukan distraksi *storytelling* dengan *mean 1.500 standar deviasi 1.306 p-value 0.000*.

Teori yang dikemukakan, salah satu teknik distraksi yang dapat dilakukan pada anak dalam penatalaksanaan nyeri adalah menonton 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 (Brannon, Feist, & Updegraff, 2013; Mertajaya, 2018).

Media animasi adalah media berupa gambar yang bergerak disertai dengan suara (Utami, & Khusnal, 2014; Ekawati, 2017). 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.

Penelitian terkait sebelumnya pada anak usia prasekolah saat pemasangan infus di Dr.M. Djamil Padang, didapatkan adanya perbedaan rata-rata skalan nyeri yang signifikan ($p\text{-value} < 0,05$) antara anak yang diberikan teknik distraksi menonton kartun animasi dengan anak yang tidak diberikan teknik distraksi saat dilakukan pemasangan infus. Hasil tersebut merekomendasikan bagi perawat dan tenaga kesehatan lainnya untuk menggunakan menonton kartun animasi sebagai teknik non farmakologi saat pemasangan infus agar skala nyeri anak lebih rendah (Sarfika, Yanti & Winda, 2016).

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 (Nursalam & Utami, 2005; Wulandari, Setyaningsih & Afni, 2016; Aini & Zulaicha 2016).

Storytelling adalah kegiatan menyampaikan cerita dari seorang *story teller* kepada pendengar dengan tujuan yang digunakan untuk mengenali emosi diri sendiri dan orang lain dan mampu untuk memberikan *problem solving* (Ayuni, Siswati, & Rasmawati, 2013). Terapi bermain *storytelling* termasuk dalam distraksi yang merupakan salah satu penatalaksanaan nyeri nonfarmakologis. Hasil penelitian tentang pengaruh *storytelling* terhadap respon nyeri pada saat pemasangan infus (prosedur pengambilan sama dengan pengambilan darah vena) diperoleh ada perbedaan yang sangat signifikan pada respon nyeri saat pemasangan infus pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol nilai t hitung sebesar 3,531 ($p\text{-value} = 0,001$) (Maharani & Susilaningsih, 2018).

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. Intervensi yang diberikan berupa distraksi menonton video kartun animasi dan *storytelling*. Kedua intervensi tersebut telah diteliti dapat mengaihkan perhatiannya oleh pengelihatan dan pendengarannya (audio-visual) (Lestari & Khusnal, 2018; Legi, Sulaiman & Purwanti, 2019).

Teknik distraksi efektif digunakan pada prosedur medis yang menimbulkan nyeri seperti injeksi, pemasangan infus serta pengambilan darah, anak usia prasekolah sangat mudah didistraksi atau dialihkan sehingga teknik distraksi dapat membantu dalam manajemen nyeri. Selain itu teknik ini lebih mudah dan dapat dilakukan oleh perawat. Secara tekhnis tidak memerlukan waktu yang sangat lama dan biaya yang sangat mahal. Beberapa manfaat yang didapatkan dari teknik distraksi menonton kartun animasi yaitu anak

Setiawati*, Linawati Novikasari

Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Malahayati. Korespondensi Penulis: Setiawati.

Email: setiawati@malahayati.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.33024/hjk.v15i1.4392>

dapat mengalihkan rasa nyeri yang dirasakannya dengan menonton film kartun. Anak dapat menjalani pemasangan infus dengan tenang dan meminimalkan trauma.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa intervensi menonton video kartun dan *storytelling* mempunyai tingkat efektivitas yang cukup signifikan dan dilihat dari perbandingannya dari kedua teknik distraksi tersebut menunjukkan bahwa media *storytelling* lebih efektif dibandingkan media video cartoon, sehingga dapat dijadikan alternatif sebagai prosedur tetap diruangan anak.

SARAN

Manajemen rumah sakit dapat mempertimbangkan untuk menetapkan prosedur intervensi menonton video kartun dan *storytelling* dapat dilakukan oleh perawat ruangan anak dalam mengurangi rasa nyeri pada prosedur invasif pengambilan darah vena. Intervensi ini sangat ekonomis tidak memerlukan biaya yang sangat banyak dan dapat dilakukan berulang. Intervensi ini didukung dengan sumber daya perawat yang terampil melalui training terutama untuk memberikan *storytelling*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, A. P., & Zulaicha, E. (2016). *Pengaruh Terapi Bermain Walkie Talkie terhadap Tingkat Kecemasan Akibat Hospitalisasi pada Anak Usia Prasekolah di RSUD Dr. Moewardi* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Asmadi, N. S. (2015). Konsep dasar keperawatan. EGC.
- Ayuni, R. D., Siswati, S., & Rusmawati, D. (2013). Pengaruh *storytelling* terhadap perilaku empati anak. *Jurnal Psikologi*, 12(2), 121-130.
- Baulch, I. (2010). Assessment and management of pain in the paediatric patient. *Nursing Standard (through 2013)*, 25(10), 35.
- Brannon, L., Feist, J., & Updegraff, J. A. (2013). *Health psychology: An introduction to behavior and health*. Cengage Learning.
- Ekawati, D. (2017). *Pengaruh Distraksi Menonton Animasi Kartun Terhadap Tingkat Stres Hospitalisasi Pada Anak Saat Dilakukan Injeksi Bolus (Studi Di Paviliun Seruni RSUD Jombang)* (Doctoral Dissertation, Stikes Insan Cendekia Medika Jombang).
- Haris, H., & Asdar, F. (2019). Pengaruh Distraksi Visual Terhadap Tingkat Nyeri Pada Anak Usia Pra Sekolah Saat Pemasangan Infus Di Blud RSUD H. Padjonga Daeng Ngalle Kabupaten Takalar. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis*, 14(2), 192-196.
- Kardiyudiani, N. K. (2019). Keperawatan Medikal Bedah 1.
- Kementerian Pemberdayaan dan Perlindungan Anak. (2018). Laporan kinerja Kementerian Pemberdayaan dan Perlindungan Anak tahun 2018. Diakses dari <https://www.kemenpppa.go.id/lib/uploads/list/3600b-lakip-kementrianpppa-2018.pdf>
- 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.
- Kozier, B., Erb, G. L., & Marcus, W. (2015). *I/M Fund Nrsng Concppts*.
- Legi, J. R., Sulaeman, S., & Purwanti, N. H. (2019). Pengaruh *Storytelling* dan Guided-Imagery terhadap Tingkat Perubahan Kecemasan Anak Usia Prasekolah yang Dilakukan Tindakan Invasif. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 1(1), 145-156.

Setiawati*, Linawati Novikasari

Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Malahayati. Korespondensi Penulis: Setiawati.

Email: setiawati@malahayati.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.33024/hjk.v15i1.4392>

- Lestari, D. A., & Khusnal, E. (2009). *Pengaruh Menonton Film Cartoon Terhadap Penurunan Tingkat Nyeri Akibat Prosedur Pengambilan Darah Vena Selama Hospitalisasi Pada Anak Usia Prasekolah Di Upa Rsu Pku Muhammadiyah Bantul* (Doctoral dissertation, Universitas Aisyiyah Yogyakarta).
- Maharani, N., & Susilaningsih, E. Z. (2018). *Pengaruh Terapi Bermain Story Telling Terhadap Respon Nyeri Saat Pemasangan Infus Pada Anak Di RSUD Pandan Arang Boyolali* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Marilyn-Eaton, H., Donna, W. L., Marilyn, W. L., David, W., & Patricia, S. (2019, December). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*. EGC.
- 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.
- Sarfika, R., Yanti, N., & Winda, R. (2016). 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. *Jurnal Keperawatan Ners*, 11(1).
- Utami, S. W., & Khusnal, E. (2014). *Pengaruh Metode Bercerita Dengan Gambar Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 3-5 Tahun Di Paud Sariharjo Ngaglik Sleman* (Doctoral dissertation, STIKES Aisyiyah Yogyakarta).
- Wulandari, I. S., Setyaningsih, E., & Afni, A. C. N. (2020). Storytelling Dengan Boneka Jari Untuk Menurunkan Tingkat Nyeri Pemasangan Infus Pada Anak Pra Sekolah. *Jurnal Keperawatan Aisyiyah*, 7(1), 75-85.
- Zakiah, A. (2015). *Nyeri: Konsep dan penatalaksanaan dalam praktik keperawatan berbasis bukti*. Jakarta: Salemba Medika.

Setiawati*, Linawati Novikasari

Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Malahayati. Korespondensi Penulis: Setiawati.

Email: setiawati@malahayati.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.33024/hjk.v15i1.4392>