



PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL FILM KARTUN TERHADAP KECEMASAN ANAK USIA TODDLER PADA SAAT PEMASANGAN INFUS

Gesty Prananingrum*, Noor Yunida Triana, Ikit Netra Wirakhmi

Fakultas Kesehatan, Universitas Harapan Bangsa, JL.K.H. Wahid Hasyim, No. 274-A, Windusara, Karangklesem, Purwokerto Selatan, Banyumas, Jawa Tengah 53144, Indonesia

*gesty.ghe@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi pengaruh media audiovisual film kartun terhadap tingkat kecemasan anak usia toddler di ruang IGD RS JIH Purwokerto. Metode penelitian menggunakan pre experimental design dengan rancangan one group pre-post test design. Sampel diambil dengan teknik non-probability sampling dengan teknik consecutive sampling (sampel berurutan) sejumlah 32 responden. Responden merupakan anak toddler yang mendapat program pemasangan infus. Instrumen yang digunakan adalah Visual Analogue Scale-Anxiety (VAS-A). Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar tingkat kecemasan responden sebelum dilakukan intervensi dalam kategori kecemasan sedang sejumlah 20 responden (62.5%); setelah intervensi sebagian besar dalam kategori kecemasan ringan sejumlah 19 responden (59.4%). Uji Wilcoxon menunjukkan p value 0.000 ($p \text{ value} < 0.05$), artinya terdapat pengaruh yang signifikan media audiovisual film kartun terhadap kecemasan anak usia toddler pada saat pemasangan infus di Ruang IGD RS JIH Purwokerto.

Kata kunci: infus; kecemasan; media audiovisual; toddler

THE INFLUENCE OF AUDIOVISUAL MEDIA ON CARTOON FILM ANXIETY OF TODDLER AGE CHILDREN DURING INSTALLING INFUSATION

ABSTRACT

The aim of this research was to identify the influence of audio-visual cartoon film media on the anxiety level of toddler-aged children in the emergency room at JIH Hospital Purwokerto. The research method uses a pre-experimental design with a one group pre-post test design. Samples were taken using a non-probability sampling technique with a consecutive sampling technique (consecutive samples) totaling 32 respondents. The respondent is a toddler who received an infusion program. The instrument used was the Visual Analogue Scale- Anxiety (VAS-A). The research results showed that the majority of respondents' anxiety levels before the intervention were in the moderate anxiety category, 20 respondents (62.5%); after the intervention, most of them were in the mild to moderate anxiety category, 19 respondents (59.4%). The Wilcoxon test shows a p value of 0.000 ($p \text{ value} < 0.05$), meaning that there is a significant influence of audio-visual cartoon film media on the anxiety of toddler-aged children when installing an IV in the emergency room at JIH Hospital Purwokerto.

Keywords: audio visual media; anxiety; infusion; toddler

PENDAHULUAN

Anak merupakan individu yang berada dalam rentang usia 0-18 tahun yang mempunyai potensi tumbuh kembang serta keunikan tersendiri, sehingga diperlukan penanganan yang berbeda dengan orang dewasa (Wulandari & Erawati, 2016). Anak mengalami beberapa fase kehidupan mulai dari neonatus, toddler, prasekolah, usia sekolah hingga usia remaja (Purnama et al., 2020). Masa toddler sangat rentan mengalami berbagai penyakit sehingga membutuhkan perawatan di pusat pelayanan kesehatan, yang menyebabkan meningkatnya jumlah anak yang dirawat di rumah sakit (Fatmawati et al., 2019).

Berdasarkan data dari World Health Organization (WHO) pada tahun 2020, prevalensi anak yang menjalani rawat inap sejumlah 152 juta anak. Data menurut United Nations Children's Fund (UNICEF) menunjukkan bahwa jumlah anak usia pra sekolah yang dirawat di rumah sakit sejumlah 148 juta (Ulyah et al., 2023). Menurut Survei Ekonomi Nasional (Susenas) tahun 2022, sekitar 29 dari 100 anak mempunyai keluhan kesehatan dalam sebulan. Angka kesakitan anak di Indonesia berkisar 13.55 persen. Sementara persentase anak yang menjalani rawat inap sekitar 19 dari 100 anak pada tahun 2022, baik yang dirawat di rumah sakit pemerintah maupun rumah sakit swasta. Prevalensi anak yang menjalani hospitalisasi di Provinsi Jawa Tengah sejumlah 4.1 persen dari jumlah penduduk, dengan persentase rawat inap di daerah perkotaan lebih tinggi disbanding dengan daerah pedesaan (Sari et al., 2022). Berdasarkan hasil penelitian Fatmawati et al. (2019) anak yang menjalani perawatan di rumah sakit dapat mengalami kecemasan. Terdapat sekitar 75 persen dari 57 juta anak mengalami ketakutan dan kecemasan saat perawatan.

Kecemasan merupakan suatu pengalaman subjektif berupa perasaan tidak nyaman yang muncul dari penyebab yang tidak spesifik (Safari & Azhar, 2019). Kecemasan membuat anak menangis, berteriak, dan tidak kooperatif dengan petugas kesehatan (Wulandari & Erawati, 2016). Beberapa faktor yang dapat memengaruhi kecemasan pada anak antara lain faktor dari petugas kesehatan, lingkungan yang asing maupun tindakan invasif (Supartini, 2016). Salah satu faktor yang sering menjadi penyebab kecemasan adalah tindakan invasif. Tindakan invasif di rumah sakit yang sering menimbulkan kecemasan pada anak yaitu pemasangan infus. Pemasangan infus merupakan pemberian sejumlah cairan ke dalam tubuh melalui sebuah jarum yang masuk ke dalam pembuluh darah vena untuk mengganti cairan dan memasukkan terapi injeksi. Tindakan perawat di Instalasi Gawat Darurat (IGD) menyebabkan anak menjadi tidak nyaman, cemas dan ketakutan. Anak akan berusaha merespon dengan menangis, menggigit bibir, memukul, menendang dan berlari (Collin et al., 2021). Terdapat beberapa upaya yang dapat dilakukan oleh perawat untuk meningkatkan respon penerimaan anak terhadap pemasangan infus, salah satunya dengan terapi bermain.

Berdasarkan Triana (2020) salah satu media yang efektif untuk beradaptasi di rumah sakit dengan permainan, karena terbukti dapat menurunkan rasa takut dan cemas selama proses perawatan di rumah sakit. Wulandari dan Erawati (2016) mengungkapkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan sesuai dengan keinginan anak. Prinsip terapi bermain pada anak sakit yaitu tidak bertentangan dengan terapi dan tidak membutuhkan banyak energi. Salah satu terapi bermain yang menyenangkan dan aman untuk anak sakit yaitu terapi bermain dengan teknik distraksi audiovisual. Kombinasi antara distraksi pendengaran (audio) dan distraksi penglihatan (visual) sering disebut distraksi audiovisual. Distraksi ini digunakan untuk mengalihkan perhatian pasien terhadap hal-hal yang membuat anak tidak nyaman, cemas atau takut, dengan cara menampilkan tayangan favorit berupa gambar-gambar bergerak dan bersuara ataupun animasi. Audiovisual berupa kartun atau gambar bergerak adalah media yang sangat menarik anak-anak, terutama anak usia toddler yang memiliki daya imajinasi yang tinggi. Teknik distraksi audiovisual digunakan untuk mengalihkan perhatian pasien terhadap sesuatu yang membuat takut, cemas, dan tidak nyaman dengan cara menampilkan tayangan favorit berupa gambar bergerak, bersuara atau animasi (Kirono, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian Novitasari et al. (2021) tentang penerapan atraumatic care menggunakan audiovisual menjelaskan bahwa terdapat pengaruh intervensi audiovisual terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah di Rumah Sakit Harapan dan Doa Kota Bengkulu dengan p value 0.018. Hal ini sesuai dengan penelitian Fatmawati et al. (2019) yang menjelaskan bahwa penerapan terapi audiovisual dapat menurunkan tingkat kecemasan pada

pasien anak dengan hasil 82.1 persen. Penelitian lain menyebutkan terdapat pengaruh terapi bermain audiovisual terhadap tingkat kecemasan anak di Ruang Kepodang Atas RSUD Ajibarang (p value 0.001). Oleh sebab itu, terapi audiovisual dapat direkomendasikan untuk terapi distraksi dalam mengurangi kecemasan anak pada saat pemasangan infus (Mandasari, 2020). Berdasarkan data rekam medik di Rumah Sakit Jogja Indonesia Hospital (RS JIH) Purwokerto, jumlah kunjungan pasien usia toddler pada bulan September hingga November 2023 berjumlah 70 pasien. Berdasarkan pra survei yang penulis lakukan pada tanggal 18 November 2023 di RS JIH Purwokerto terutama di Ruang IGD, didapatkan bahwa sebelum dilakukan pemasangan infus pada anak toddler, 8 dari 10 anak mengalami kecemasan dan ketakutan terhadap jarum suntuk. Sejumlah 7 anak menjerit dan menangis ketakutan saat akan dilakukan pemasangan infus dan 3 anak menangis sambil menarik tangannya, sehingga pemasangan infus harus dilakukan berulang kali. Perawat sudah melakukan beberapa upaya untuk mengurangi kecemasan dan ketakutan pasien dengan menggunakan gaun berkarakter kartun dan komunikasi asertif untuk mengurangi kecemasan, tetapi pasien masih merasa cemas dan takut, sehingga diperlukan distraksi lain untuk mengurangi kecemasan anak pada saat dilakukan prosedur pemasangan infus. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “pengaruh media audiovisual film kartun terhadap kecemasan anak usia toddler pada saat dilakukan pemasangan infus di ruang IGD RS JIH Purwokerto.”

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen berjenis pre-experimental design tipe one group pretest-posttest design. Jenis penelitian ini merupakan cara pengukuran dengan melakukan satu kali pengukuran sebelum adanya perlakuan dan sesudah dilakukan perlakuan dilakukan pengukuran lagi. Pengujian sebab akibat dilakukan dengan cara membandingkan hasil pretest dan posttest (Notoatmodjo, 2018). Pengambilan data dilakukan pada tanggal 01 Mei hingga 06 Juni 2024 di ruang IGD RS JIH Purwokerto. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh pasien anak yang datang berkunjung ke ruang IGD RS JIH Purwokerto selama bulan September hingga November 2023 sejumlah 70 anak. Sampel yang terlibat sejumlah 32 responden dengan teknik pengambilan sampel non-probability sampling dengan teknik consecutive sampling. Consecutive sampling adalah pengambilan sampel dengan memilih sampel yang memenuhi kriteria penelitian hingga kurun waktu tertentu, sehingga jumlah sampel dapat terpenuhi (Sugiyono & Puspanthani, 2020). Kriteria inklusi pada penelitian ini antara lain: pasien anak yang mengalami tingkat kecemasan ringan sampai sedang dan pasien anak sadar dan dapat diajak berkomunikasi.

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk pengumpulan data (Hardani, 2020). Instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat kecemasan pada penelitian ini adalah Visual Analogue Scale-Anxiety (VAS-A). Kuesioner ini merupakan alat ukur kecemasan yang mudah dan cepat dalam memberikan hasil karena terdiri dari alat ukur tunggal. Alat ukur ini terbagi menjadi 6 klasifikasi yaitu nol (tidak ada gejala), nilai 1-2 (kecemasan ringan), nilai 3-4 (kecemasan ringan sedang), nilai 5 (kecemasan sedang), nilai 6-7 (kecemasan berat) dan nilai 8-10 (kecemasan berat atau di luar kendali). Kuesioner ini telah dinyatakan valid dan reliabel. Uji validitas VAS-Anxiety dengan menggunakan korelasi Spearman untuk menentukan wajah mana yang mewakili ketiga kategori kecemasan. Analisis menunjukkan korelasi signifikan antara wajah A3 dan A5, yang mempunyai dua frekuensi tertinggi yang termasuk dalam kategori kecemasan ringan sedang ($r=0.58$). Gambar wajah A5 akhirnya dipilih untuk mewakili kecemasan ringan-sedang karena frekuensinya yang lebih tinggi (30.6% vs 24.9%). Korelasi yang signifikan juga ditemukan antara wajah A7 dan A6 dalam kategori kecemasan sedang ($r=0.87$). Wajah A7 dipilih untuk mewakili tingkat kecemasan sedang karena frekuensinya lebih

tinggi (35.9% vs 22.6%). Kesimpulannya, wajah A0, A1, A5, A7, A8, A10 masing-masing dikelompokkan ke dalam enam kategori yaitu tidak ada gejala, ringan, ringan-sedang, sedang, sedang-tinggi dan tingkat kecemasan tertinggi. Reliabilitas VAS-A ini menunjukkan angka 0.70 yang artinya reliabel (Cao et al., 2017).

Instrument pelengkap pada penelitian ini yaitu Standar Operasional Prosedur (SOP) pemasangan infus dari RS JIH Purwokerto, langkah prosedur terapi bermain dan media audiovisual berupa laptop Acer dengan spesifikasi versi 10.0.22631, Apire A3SP14-31PT, Intel R 8 core, memory 8GB. Media audiovisual ini digunakan untuk menampilkan film kartun baby bus dengan durasi 10 menit. Film kartun ini dipilih merujuk pada penelitian sebelumnya yaitu penelitian Mandasari (2020) yang memilih baby bus sebagai pilihan film kartun untuk anak balita. Penelitian tersebut menyebutkan, film kartun yang cocok untuk anak balita salah satunya adalah film baby bus. Penelitian dilaksanakan dengan memberikan pretest sebelum dilakukan pemberian terapi audiovisual, dan memberikan posttest sesudah diberikan terapi audiovisual. Audiovisual ditayangkan dengan durasi waktu 10 menit. Setelah diperoleh data pretest dan posttest, peneliti dapat membandingkan dua data tersebut pada satu grup yang sama. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan analisis univariat dan analisis bivariat. Analisis univariat untuk mendapatkan distribusi frekuensi pada variabel tingkat kecemasan responden. Sementara analisis bivariat untuk menganalisis pengaruh terapi audiovisual terhadap tingkat kecemasan menggunakan uji Wilcoxon, karena data tidak terdistribusi normal. Penelitian ini sudah melalui uji kelayakan etik dengan nomor registrasi B.LPPM-UHB/389/05/2024.

HASIL

Tabel 1.

Kecemasan Anak Usia Toddler pada Saat Pemasangan infus Sebelum Intervensi (n=32)

Kecemasan Pre	f	%
Tidak ada gejala	0	0.0
Ringan	0	0.0
Ringan Sedang	12	37.5
Sedang	20	62.5

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa kecemasan anak usia toddler pada saat pemasangan infus sebelum intervensi media audiovisual film kartun sebagian besar dalam kategori kecemasan sedang sejumlah 20 responden (62.5%).

Tabel 2.

Kecemasan Anak Usia Toddler pada Saat Pemasangan infus Sesudah Intervensi (n=32)

Kecemasan Post	f	%
Tidak ada gejala	0	0.0
Ringan	11	34.4
Ringan Sedang	19	59.4
Sedang	2	6.2

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa kecemasan anak usia toddler pada saat pemasangan infus sesudah intervensi media audiovisual film kartun sebagian besar dalam kategori kecemasan ringan sejumlah 19 responden (58.4%).

Tabel 3.

Pengaruh Media Audivisual Film Kartun terhadap Kecemasan Anak Usia *Toddler* pada Saat Pemasangan infus Sebelum dan Sesudah Intervensi (n=32)

Kecemasan	Sebelum		Sesudah		P value
	f	%	f	%	
Tidak ada gejala	0	0	0	0	0.000
Ringan	0	0	11	34.4	
Ringan sedang	12	37.5	19	59.4	
Sedang	20	62.5	2	6.2	

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa kecemasan anak usia toddler pada saat pemasangan infus sebelum intervensi tidak ada yang mengalami kecemasan ringan, sesudah dilakukan intervensi mengalami kecemasan ringan sejumlah 11 responden (34.4%). Selanjutnya untuk kategori kecemasan ringan sedang sebelum intervensi sejumlah 12 responden (37.5%) menjadi 19 responden (59.4) sesudah dilakukan intervensi. Sementara untuk kategori kecemasan sedang sebelum intervensi sejumlah 20 responden (62.5%) berkurang menjadi 2 responden (6.2%) sesudah intervensi. Hasil analisis uji Wilcoxon didapatkan p value $0.000 < 0.05$. Hal ini menunjukkan ada pengaruh yang bermakna pemberian media audio visual film kartun terhadap kecemasan anak usia toddler di Ruang IGD RS JIH Purwokerto.

PEMBAHASAN

Gambaran Kecemasan Anak Usia *Toddler* pada Saat Pemasangan Infus Sebelum Intervensi

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa kecemasan anak sebelum diberikan terapi media audio visual film kartun dalam kategori kecemasan sedang. Berdasarkan hasil analisis, mayoritas responden berada dalam tingkat kecemasan sedang sejumlah 62.5% (20 responden). Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Pradana et al. (2024) tentang gambaran kecemasan pasien anak di Rumah Sakit Islam (RSI) Purwokerto. Penelitian ini menjelaskan bahwa tingkat kecemasan anak yang mendapat pemasangan infus di Ruang IGD RSI Purwokerto sebagian besar mengalami kecemasan sedang sejumlah 53.3% (16 responden). Pasien anak yang akan mendapatkan terapi pemasangan infus mengalami perasaan cemas dan tegang ditandai dengan perilaku ketakutan, menarik tangan yang akan diinfus, menangis kuat, berusaha menghindari. Hal ini sesuai dengan Praghlapati et al. (2019) yang menyebutkan bahwa terdapat beberapa respon individu terhadap kecemasan antara lain: ketakutan, khawatir, gelisah, sulit berkonsentrasi, reaksi terkejut dan menarik diri. Berdasarkan hasil observasi peneliti, anak yang akan dipasang infus menunjukkan perasaan takut, menangis, dan menarik tangan dengan kuat saat perawat akan memasukkan intravena kateter.

Peneliti berasumsi kecemasan yang dirasakan responden muncul karena responden membayangkan proses pemasangan infus yang menyakitkan dan tidak menyenangkan. Hal ini sesuai dengan penelitian Rahayu et al. (2019) yang menjelaskan pemasangan infus adalah teknik penusukan vena melalui transkutan dengan stilen tajam yang kaku, yang dapat menimbulkan rasa sakit. Peneliti juga berasumsi kecemasan responden berada dalam rentang kecemasan sedang karena responden selalu didampingi oleh orangtua, serta mendapatkan pelayanan prima dan komunikasi efektif dari perawat di ruang IGD, sehingga dapat mengurangi rasa takut dan kecemasan anak saat dipasang infus. Hal ini sesuai dengan penelitian Athariq (2023) yang memaparkan bahwa kehadiran orangtua memberikan dukungan emosional pada anak selama mendapatkan prosedur invasif. Hasil penelitian ini bertentangan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mandasari (2020) tentang pengaruh audio visual terhadap tingkat kecemasan anak saat prosedur pemasangan infus di Ruang Kepodang RSUD Ajibarang. Penelitian ini menunjukkan sebagian besar responden mengalami kecemasan berat sejumlah 40.4% (17 responden).

Gambaran Kecemasan Anak Usia *Toddler* pada Saat Pemasangan Infus Sesudah Intervensi

Tabel 2 menunjukkan bahwa kecemasan anak usia toddler sesudah diberikan terapi media audio visual film kartun berada dalam kategori kecemasan ringan sedang sejumlah 59.4% (20 responden). Hal ini berarti terdapat penurunan tingkat kecemasan setelah diberikan terapi media audio visual film kartun. Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian Mandasari (2020) tentang pengaruh terapi bermain audio visual terhadap tingkat kecemasan pasien anak

saat pemasangan infus di Ruang Kepodang Atas RSUD Ajibarang. Penelitian ini menunjukkan bahwa setelah diberikan intervensi audio visual, tingkat kecemasan anak menurun menjadi tingkat kecemasan ringan sejumlah 35.7% (15 responden). Tingkat kecemasan anak usia *toddler* terbukti menurun setelah diberikan media audio visual film kartun selama 10 menit sesuai dengan teori dan hasil penelitian lain. Hu et al. (2021) dalam studinya menjelaskan bahwa terapi audio visual dan musik terbukti dapat menurunkan kecemasan dan nyeri anak. Terapi audio visual termasuk dalam kegiatan bermain. Bermain dianggap sebagai salah satu bagian penting dalam masa pertumbuhan dan perkembangan anak-anak, dan sudah banyak digunakan dalam mengurangi tingkat stres anak selama perawatan. Terapi bermain audio visual merupakan gabungan antara distraksi pendengaran (audio) dan distraksi penglihatan (visual). Teknik ini dipakai untuk mengalihkan perhatian pasien terhadap sesuatu yang membuat takut, cemas, dan tidak nyaman dengan menampilkan tayangan favorit anak berupa gambar bergerak, bersuara atau animasi (Kirono, 2019). Hal ini didukung oleh penelitian Andayani dan Mercubaktijaya (2019) tentang pemberian audiovisual portable DVD dapat mengurangi tingkat kecemasan pada anak-anak yang mendapat perawatan di bangsal karena anak-anak senang melihat film kartun. Media audio visual disebut dengan distraksi audio visual karena prosesnya memberikan pengalihan perhatian pasien terhadap sesuatu yang kurang nyaman, cemas atau takut dengan menampilkan gambar bergerak dan bersuara. Gambar dan suara ini dapat berbentuk animasi menarik dengan maksud pasien asyik melihat gambarnya sehingga melupakan rasa cemas dan ketidaknyamanan yang dialami (Fatmawati et al., 2019).

Pengaruh Media Audiovisual Film Kartun terhadap Kecemasan Anak Usia Toddler pada saat Pemasangan Infus Sebelum dan Sesudah Intervensi

Berdasarkan tabel 3 didapatkan bahwa kecemasan anak usia *toddler* pada saat pemasangan infus sebelum intervensi media audio visual film kartun tidak ada responden yang mengalami kecemasan ringan, sesudah dilakukan intervensi mengalami kecemasan ringan sejumlah 11 responden (34.4%). Selanjutnya untuk kategori kecemasan ringan sedang sebelum intervensi media audio visual film kartun sejumlah 12 responden (37.5%) menjadi 19 responden (59.4) sesudah dilakukan intervensi. Sementara untuk kategori kecemasan sedang sebelum intervensi media audio visual film kartun sejumlah 20 responden (62.5%) berkurang menjadi 2 responden (6.2%) sesudah intervensi. Hasil analisis uji Wilcoxon didapatkan p value $0.000 < 0.05$. Hal ini menunjukkan ada pengaruh yang bermakna pemberian media audio visual film kartun terhadap kecemasan anak usia *toddler* di Ruang IGD RS JIH Purwokerto. Berdasarkan tabel dan master tabel, dapat diketahui bahwa terjadi penurunan tingkat kecemasan anak usia *toddler* sebelum dan sesudah dilakukan intervensi. Anak *toddler* yang mengalami kecemasan sedang sebelum intervensi, mengalami penurunan kecemasan dalam kategori kecemasan ringan sejumlah 3 responden, kecemasan ringan sedang sejumlah 15 responden dan terdapat 2 responden yang tetap dalam kategori kecemasan sedang. Selanjutnya, anak yang mengalami kecemasan ringan sedang juga mengalami penurunan kecemasan menjadi kategori kecemasan ringan sejumlah 8 responden dan yang mengalami kecemasan menetap sejumlah 4 responden.

Anak usia *toddler* menjadi lebih fokus dengan tayangan audio visual daripada melihat tindakan pemasangan infus, walaupun anak masih melihat tangannya yang sedang ditusuk intravena kateter. Anak juga sesekali menarik tangannya saat merasakan sakit. Tetapi orang tua membantu menenangkan anak dan mengalihkan pandangan ke media audio visual film kartun. Tindakan infus atau prosedur lain memang membuat anak merasa sakit dan cemas. Hal ini sesuai dengan pernyataan Mubin dan Hanum dalam Praghlapati et al. (2019) yang menjelaskan bahwa pemasangan infus di rumah sakit dapat menyebabkan anak merasa takut, cemas dan tidak nyaman. Bahkan tindakan infus dapat membuat anak menjadi trauma. Jenis-

jenis alat permainan yang cocok untuk anak usia toddler bahkan sampai anak usia 6 tahun adalah permainan yang sederhana, terdapat warna dan suara yang menarik, tidak bertentangan dengan terapi perawatan dan tidak membutuhkan energi yang banyak. Selain itu, permainan yang menarik untuk anak usia tersebut adalah permainan yang tidak membutuhkan waktu yang lama serta memberi daya imajinasi yang dapat membangun kreativitas anak (Wulandari & Erawati, 2016).

Kecemasan terjadi dari reaksi stres akibat stresor yang datang secara tiba-tiba, sehingga membuat individu memberikan respon melawan atau menghindar (Jarnawi, 2020). Individu yang merasakan cemas, akan mengirim informasi ke otak dan memberikan tahapan perubahan kimia otak. Otak akan memanfaatkan jaringan darurat untuk memusatkan rasa tidak nyaman dan mengirim isyarat bagi tubuh berupa respon rasa takut dan gejala fisiologis lain. Jika stres meningkat, maka respon hypothalamus akan melepaskan CRH yang menstimulasi kelenjar pituitary untuk melepaskan hormone lain yang disebut ACTH (Oz & Roizen, 2009). Media audio visual film kartun dapat memberikan efek menyenangkan melalui tampilan gambar dan suara yang menarik anak-anak. proses distraksi ini menyebabkan pelepasan hormon endorphin yang menghambat stimulus cemas yang ditransmisikan ke otak. Rangsangan melihat dan mendengarkan akan membuat hipokampus, amygdala dan septum terlibat dalam memberikan masukan ke hipotalamus, sehingga hipotalamus akan melakukan penyesuaian dengan mengubah pelepasan hormon. Neurohormonal yang stabil akan memengaruhi daya tahan tubuh dan kecemasan menjadi berkurang (Oz & Roizen, 2009). Hal ini didukung dengan hasil penelitian Fatmawati et al. (2019) yang menyebutkan bahwa terapi audiovisual dapat menurunkan tingkat kecemasan pada anak dengan hasil 82.1%. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Mandasari (2020) yang menjelaskan bahwa terdapat pengaruh terapi bermain audiovisual terhadap tingkat kecemasan anak di Ruang Kepodang Atas RS.UD Ajibarang (p value 0.001).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada anak toddler di Ruang IGD RS JIH Purwokerto, dapat diambil kesimpulan antara lain: Kecemasan anak usia toddler pada saat pemasangan infus di Ruang IGD RS JIH Purwokerto sebelum diberikan media audiovisual film kartun sebagian besar dalam kategori kecemasan sedang sejumlah 20 responden (62.5%). Kecemasan anak usia toddler pada saat pemasangan infus di Ruang IGD RS JIH Purwokerto sesudah diberikan media audiovisual film kartun sebagian besar dalam kategori kecemasan ringan sejumlah 19 responden (59.4%). Ada pengaruh media audiovisual film kartun terhadap tingkat kecemasan anak usia toddler pada saat pemasangan infus di Ruang IGD RS JIH Purwokerto dengan p value 0.000 (p value < 0.05).

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, R. ., & Mercubaktijaya, S. (2019). Pengaruh Atraumatic Care: Audio Visual dengan Portable DVD terhadap Hospitalisasi pada Anak. 13(5).
- Athariq, M. . (2023). Hubungan Kehadiran Orangtua dengan Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Saat Dilakukan Tindakan Invasif di Ruang IGD. *Jurnal Excellent*, 11(42), 1–10.
- Collin, V., Maydinar, D. D., Listiana, D., Keraman, B., & Prasensi, M. (2021). Pengaruh Teknik Distraksi Menonton Kartun Animasi terhadap Penurunan Skala Nyeri Saat Injeksi pada Anak Prasekolah (3-6 Tahun) di Edelweis RSUD Dr. M. Yunus Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 43–50.
- Fatmawati, L., Syaiful, Y., & Ratnawati, D. (2019). Pengaruh Audiovisual Menonton Film Kartun terhadap Tingkat Kecemasan saat Prosedur Injeksi pada Anak Prasekolah.

- Journal of Health Science, 12(02), 15–29.
- Hardani. (2020). Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. CV Pustaka Ilmu Grup.
- Hu, W., Yang, K., Zhang, L., & Lu, X. (2021). Effect of Media Distraction (Audio-Visual and Music) for Pain and Anxiety Control in Patients Undergoing Shock-Wave Lithotripsy: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Experimental and Therapeutic Medicine*, 21(6). <https://doi.org/10.3892/etm.2021.10055>
- Jarnawi. (2020). Mengelola Cemas di Tengah Pandemi Corona. *Jurnal At-Taujih Bimbingan Dan Konseling Islam*, 3(1), 60–73.
- Kirono, I. S. S. (2019). Pengaruh Distraksi Audiovisual terhadap Nyeri Saat Pemasangan Infus pada Pasien Anak di IGD RSUD Bangil. *Jurnal Health Care Media*, 3(5), 31–36.
- Mandasari, N. J. (2020). Pengaruh Terapi Bermain Audio Visual terhadap Tingkat Kecemasan Anak Saat Pemasangan Infus di Ruang Kepodang Atas RSUD Ajibarang. Universitas Harapan Bangsa.
- Notoatmodjo, S. (2018). Metodologi Penelitian Kesehatan. Rineka Cipta.
- Novitasari, S., Weti, W., Ferasinta, F., & Wati, N. (2021). Penerapan Atraumatik Care: Audiovisual terhadap Penurunan Kecemasan pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 5(1), 207–213. <https://doi.org/10.31539/jks.v5i1.2890>
- Oz, M. C., & Roizen, M. F. (2009). *You Staying Young: The Owner's Manual Extending Your Warranty*. Free Press.
- Pradana, D. Y., Triana, N. Y., & Hanum, F. (2024). An Overview of the Level of Anxiety Children when Installing Infusions in the Emergency Department of the Islamic Hospital Purwokerto. *Promotor*, 7(2), 266–270. <https://doi.org/10.32832/pro.v7i2.592>
- Pragholapati, A., Sarinengsih, Y., & Susilawati. (2019). Tingkat Kecemasan pada Pasien Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) di Ruang IGD RSUD Majalaya Kabupaten Bandung. *Bali Medika Jurnal*, 6(1), 1–7.
- Purnama, B. A., Indriyani, P., & Ningtyas, R. (2020). Pengaruh Terapi Story Telling terhadap Tingkat Kecemasan pada Anak Prasekolah dengan Hospitalisasi. *Journal of Health Science*, 5(1), 40–51.
- Rahayu, M. K., Waluyanti, F. T., & Hayati, H. (2019). Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Reaksi Nyeri Akibat Tindakan Invasif pada Anak yang Dirawat. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Altruistik*, 2(2), 13–21.
- Safari, G., & Azhar, H. (2019). Pengaruh Teknik Distraksi Film Kartun terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia 4-6 Tahun Pre Sirkumsisi di Klinik. *Healthy Journal*, 7(2), 29–37.
- Sari, R. K., Astuti, S. P., Sari, M., & Syari'ati, R. N. (2022). Profil Kesehatan Ibu dan Anak Tahun 2022. Badan Pusat Statistik.
- Sugiyono, & Puspanthani, M. . (2020). Metode Penelitian Kesehatan (1st ed.). Penerbit Alfabeta.
- Supartini, Y. (2016). Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak. EGC.
- Triana, N. Y. (2020). Perawatan untuk Buah Hati: Panduan Praktik Mata Kuliah Keperawatan Anak I. Edwrite Publishing.
- Ulyah, Q., Murwati, & Rossita, T. (2023). Hubungan Lama Hospitalisasi Anak dengan Tingkat Kecemasan Orang Tua Di RS Tiara Sella Kota Bengkulu Tahun 2023. *Student Scientific Journal*, 2(1), 41–48.
- Wulandari, D., & Erawati, M. (2016). Buku Ajar Keperawatan Anak. Pustaka Pelajar.