

PENGARUH DISTRAKSI AUDIOVISUAL FILM KARTUN TERHADAP TINGKAT KECEMASAN ANAK PRASEKOLAH SAAT PROSEDUR INJEKSI

The Effect Of Audiovisual Distraction From Cartoon Film On The Level Of Anxiety In Preschool Children During Injection Procedures

Sulaeman¹, Nur Aisyah², Indirwan Hasanuddin³, Jumiarsih Purnama⁴, Zainab⁵, Ikhwan⁶, Jumranah⁷

¹⁻⁶ Institut Teknologi Kesehatan dan Sains Muhammadiyah Sidrap

⁷ Bidan RSUD Nene Mallomo Kabupaten Sidrap

Alamat Korespondensi : Jl. Syarif Al – Qdari No. 11 Pangkajene Sidrap,
Sulawesi Selatan, Indonesia 90611

E-mail: sulaeman01@itkesmusidrap.ac.id

ABSTRAK

Kecemasan anak merupakan suatu kondisi yang normal ketika anak menghadapi suatu ancaman atau bahaya yang dapat berlangsung terus-menerus dan tidak dikendalikan. Minat yang besar ditunjukkan oleh anak prasekolah terhadap penggunaan media audiovisual karena keampuannya sebagai sarana pendekatan. Tingkat kegelisahan anak usia dini kala melalui proses penyuntikan di RSUD Arifin Nu'mang Rappang ditinjau melalui penggunaan media film kartun dalam penelitian ini. Desain penelitian *pre-eksperimental one-grop pretest-posttest* dengan metode *accidental sampling*. Sampel terdiri dari 30 anak prasekolah. Variabel independen dalam penelitian ini audiovisual menonton film kartun, sementara variabel dependen Tingkat kecemasan yang diukur dengan instrumen *Visual Analogue Scale For Anxiety (VAS-A)*. Analisis data dilakukan dengan untuk menguji perubahan skor sebelum dan setelah intervensi audiovisual menonton film kartun terhadap Tingkat kecemasan dengan menggunakan uji *Wilcoxon*. Data penelitian membuktikan bahwa paparan audiovisual melalui sarana film animasi memberikan dampak nyata bagi level kekhawatiran pasien usia dini ketika dilakukan tindakan medis injeksi di RSUD Arifin Nu'mang Rappang. Temuan tersebut merujuk pada angka signifikansi P sepadan dengan 0,001 atau lebih rendah dari nilai alfa 0,05. Disarankan agar tenaga kesehatan, khususnya perawat di ruang pelayanan anak, dapat memanfaatkan media audiovisual berupa film kartun sebagai intervensi nonfarmakologis untuk menurunkan tingkat kecemasan anak prasekolah saat menjalani tindakan penyuntikan.

Kata kunci : Audiovisual, Tingkat Kecemasan

ABSTRACT

Child anxiety is a normal condition when a child faces a threat or danger that can last continuously and is uncontrolled. Audiovisual is one of the effective approaches to children and is also popular with preschool children. This study is to examine how preschoolers at Arifin Nu'mang Rappang Hospital's anxiety levels during injection procedures are affected by audiovisual cartoon viewing. The pre-experimental research design with the accidental sampling method. The sample consisted of 30 preschool children. The study's dependent variable is the degree of anxiety as determined by the Visual Analogue Scale For Anxiety (VAS-A) tool, whereas the independent variable is viewing cartoons. The Wilcoxon test was used for data analysis to compare anxiety levels before and after the audiovisual intervention of watching cartoons. The results showed that $P = 0.001 < 0.05$ was obtained. This shows that there is a significant effect of audiovisual watching cartoons on anxiety levels during injection procedures in preschool children at Arifin Nu'mang Rappang Hospital. It is recommended that health workers, especially nurses in children's service rooms, can utilize audiovisual media in the form of cartoon films as a non-pharmacological intervention to reduce the level of anxiety in preschool children when undergoing injections.

Keywords: Audiovisual, Anxiety Level



PENDAHULUAN

Anak-anak prasekolah berusia tiga hingga enam tahun. Pada tahap ini, kemampuan kognitif cenderung meningkat sementara perkembangan psikologis cenderung terhambat. Kemampuan berkomunikasi semakin baik dan rasa ingin tahu mulai berkembang. Oleh sebab itu, Aktivitas bermain menjadi alat untuk belajar dan mengembangkan hubungan interpersonal. Istilah “The Wonder Years” merujuk pada periode antara usia tiga hingga enam tahun, ketika anak-anak kecil sangat penasaran dengan lingkungan sekitarnya. (Adkha et al., 2023).

Jumlah anak sakit di Sulawesi Selatan naik 60 persen per tahun menurut data Dinkes 2016, dengan seluruh pasien tersebut dilaporkan mengalami kecemasan (Jumasing & Patima., 2021). Kecemasan merupakan kondisi perasaan tidak nyaman yang dialami secara subyektif tanpa penyebab yang jelas (Ekasaputri & Arniyanti, 2022). Kecemasan anak merupakan suatu kondisi yang normal ketika anak menghadapi suatu ancaman atau bahaya yang dapat berlangsung terus-menerus dan tidak dikendalikan. Kecemasan anak prasekolah terjadi akibat adanya perpisahan, anak menganggap hospitalisasi merupakan hukuman dan dijauhkan dari lingkungan sekitar. Hal tersebut tercerminkan pada perilaku anak yang tidak mau makan serta menangis diam-diam Anak juga dapat mengekspresikan perasaan marahnya secara spontan misalnya dengan membanting mainannya, memukul atau mencubit anak lainnya, serta menolak didekati apalagi untuk

berinteraksi dengan petugas kesehatan (Nurfitria, 2024). Tenaga kesehatan harus membantu anak-anak prasekolah yang dirawat di rumah sakit agar mengurangi kecemasan sehingga mereka dapat bekerja sama selama terapi (Adkha et al., 2023).

Media audiovisual merupakan sarana bantu yang menyajikan informasi secara visual dan auditori, serta digunakan dalam pelayanan kepada klien melalui elemen visual seperti video dan film (Nafi, 2020). Media audiovisual, seperti kartun atau animasi, efektif digunakan sebagai pendekatan pada anak usia prasekolah karena menarik minat mereka. Penggunaan audiovisual membantu perawat saat tindakan injeksi dengan mengalihkan perhatian anak dari rasa tidak nyaman sehingga anak lebih kooperatif. Anggota keluarga dan perawat di ruang rawat inap harus terlibat dalam pelaksanaannya agar anak tetap fokus pada film yang dipilih dan memastikan anak merespons dengan baik (Bella, 2023).

Anak-anak cenderung tertarik pada video kartun dan animasi yang menampilkan gambar, warna, serta alur cerita yang beragam. Otak kanan memproses gambar dan emosi yang ditampilkan dalam kartun dan video animasi, sedangkan otak kiri memproses komponen audio. Hanya 2% anak usia prasekolah yang memperhatikan komponen verbal dan auditif, sedangkan 98% perhatian mereka terfokus pada fitur visual statis. Saat terapi diberikan, komponen-komponen ini memaksimalkan fungsi otak kiri dan kanan anak secara bersamaan, sehingga anak lebih terarah dan mampu



berkonsentrasi dengan baik (Adkha et al., 2023). Berdasarkan data yang diperoleh jumlah pasien anak di RSUD Arifin Nu'mang Rappang tahun 2022 sebanyak 678 anak, pada tahun 2023 sebanyak 631 anak dan pada tahun 2024 Januari sampai Agustus sebanyak 420 anak. Dari data hasil observasi saat prosedur injeksi anak prasekolah terlihat pada saat perawat memasuki ruangan perawatan dengan memegang spuit spontanitas anak menangis, meringis dan cemas. Ada beberapa cara yang bisa mengurangi kecemasan anak salah satunya audiovisual. Saya memilih audiovisual karena di lihat perkembangan sekarang anak-anak lebih senang bermain gadget dengan hp jadi ini lebih gampang untuk mengurangi kecemasan pada anak-anak untuk mengalihkan perhatiannya.

Berdasarkan data tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait Dampak menonton kartun pada derajat kecemasan anak prasekolah selama prosedur suntik di Rumah Sakit Umum Daerah Arifin Nu'mang Rappang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audiovisual berupa film kartun terhadap tingkat kecemasan anak prasekolah saat menjalani tindakan penyuntikan di RSUD Arifin Nu'mang Rappang.

METODE

Jenis penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah penelitian *pra-eksperimen*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dimana data dikumpulkan, dianalisis, dan disajikan secara deskriptif. Lokasi Penelitian dilaksanakan di

RSUD Arifin Nu'mang. Nomor uji etik 008/LPPM/II.3.AU/2024. Instrumen Valid dan reliabilitas yang digunakan Visual Analogue Scale For Anxiety (VAS-A). dengan rentang 0-10, dengan nilai 0: tidak ada kecemasan, nilai 1-3: kecemasan ringan, nilai 4-6: kecemasan sedang, nilai 7-9 kecemasan berat, dan nilai 10: panik., Film Kartun dengan durasi 5 menit 40 detik, Hp untuk memutar video.

Teknik pengambilan sampel metode *accidental sampling*. Sampel terdiri dari 30 anak prasekolah. Kriteria Inklusi :Anak prasekolah 3 sampai 6 tahun, Orang tua atau anak yang memiliki gadget, Anak prasekolah yang dirawat di RSUD Arifin Nu'mang Rappang, Anak yang rewel, menangis dan cemas. Kriteria Eksklusi: Anak di luar rentang usia tiga hingga enam tahun, Orang tua atau anak yang memiliki gadget, Anak prasekolah yang tidak dirawat di RSUD Arifin Nu'mang Rappang. Uji *Wilcoxon* digunakan untuk menganalisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Distribusi frekuensi Umur

Usia	Frekuensi	Presentase %
3 Tahun	11	36,7
4 Tahun	6	20,0
5 Tahun	8	26,7
6 Tahun	5	16,7
Total	30	100

Sumber data : Data primer (2025)

Pada tabel 1 dapat dilihat bahwa hasil penelitian menunjukkan 11 orang (36.7%) yang memiliki umur 3 tahun.



Tabel 2 .Distribusi frekuensi Jenis Kelamin

Usia	Frekuensi	Presentase %
Laki-laki	19	63.3
Perempuan	11	36.7
Total	30	100

Sumber data : Data primer (2025)

Pada tabel 2 dapat dilihat bahwa hasil penelitian menunjukkan dari 30 jumlah responden, 19 orang (63.3%) laki-laki dan 11 orang (36.7%) berjenis kelamin perempuan. Hal ini menunjukkan bahwa responden laki-laki lebih banyak dibandingkan dengan responden perempuan.

Tabel 3. Pengaruh Audiovisual Menonton Film Kartun Terhadap Tingkat Kecemasan Saat Prosedur Injeksi pada Anak Prasekolah Di RSUD Arifin Nu'mang

Tingkat Kecemasan	N	Mean	SD	Min	Max	P Value
Sebelum Intervensi	30	4,8	1,1	3	7	0,001
Sesudah Intervensi	30	1,6	1,2	0	4	

Pada tabel 3 memperlihatkan hasil dimana sebelum dan sesudah intervensi distriksi audiovisual menonton film kartun terhadap tingkat kecemasan didapatkan nilai berdasarkan uji statistic Wilcoxon Sign Rank Test di peroleh $P = 0.001 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan terdapat pengaruh audiovisual menonton film kartun terhadap tingkat kecemasan saat prosedur injeksi pada anak prasekolah di RSUD Arifin Nu'mang Rappang.

Berdasarkan hasil statistik didapati kecemasan pada anak prasekolah menurun setelah dilakukan pemberian distraksi

audiovisual melalui menonton film kartun dengan tema yang menarik dan menyenangkan membuat rasa takut anak pada saat dilakukan prosedur injeksi berkurang, hal tersebut terjadi karena anak terdistraksi dengan audiovisual film kartun yang menarik, selain itu tenaga medis dapat menjalin hubungan yang baik dengan anak sehingga rasa cemas dan khawatir anak tidak mengganggu jalannya prosedur Tindakan (Sunarti & Ismail, 2021).

Hasil peneltian (Sunitin., 2023) dengan judul “Pengaruh Terapi Distraksi Audiovisual Menggunakan Film Animasi Terhadap Kecemasan Anak Saat Tindakan Pengambilan Darah Di RSUD KAJEN Kabupaten Pekalongan” Terdapat perbedaan tingkat kecemasan yang nyata pada anak prasekolah sebelum dan setelah diberikan intervensi audiovisual dengan nilai p 0,001, sehingga distraksi audiovisual terbukti efektif menurunkan kecemasan akibat hospitalisasi.

Hasil penelitian (Kusbiantoro et al., 2020) yang berjudul “Pengaruh Terapi Distraksi Audiovisual Terhadap Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Di Upt Puskesmas Tambakboyo Kabupaten Tuban” juga memiliki hasil serupa, yaitu anak yang diberikan terapi distraksi audiovisual hampir seluruhnya (80%) mengalami cemas ringan. Sedangkan anak yang tidak diberikan terapi distraksi secara keseluruhan (100%) anak mengalami cemas berat. Adanya perbedaan yang bermakna tersebut mengindikasikan bahwa terapi distraksi audiovisual memberikan efek kecemasan pada anak umur prasekolah 3 sampai 6 tahun

pada saat tindakan pemasangan infus di UPT Puskesmas Tambakboyo Kabupaten Tuban.

Temuan dari (Fatmawati, 2019) yang berjudul “Pengaruh Audiovisual Menonton Film Kartun Terhadap Tingkat Kecemasan Saat Prosedur Injeksi pada Anak Prasekolah”, menyatakan bahwa media audiovisual berupa tontonan film kartun berpengaruh dalam mengurangi kecemasan pada anak prasekolah saat prosedur injeksi, yang dibuktikan dengan nilai $p = 0,001$.

Temuan dari (Novitasari., 2021) dengan judul “Penerapan Atraumatik Care: Audiovisual Terhadap Penurunan Kecemasan pada Anak Usia Prasekolah”, menunjukkan bahwa penerapan atraumatic care melalui media audiovisual efektif mengurangi kecemasan anak prasekolah selama masa hospitalisasi, baik sebelum maupun setelah intervensi dilakukan.

Berdasarkan asumsi peneliti, lingkungan rumah sakit yang membosankan memicu rasa cemas pada anak saat menjalani perawatan, prosedur medis yang menimbulkan nyeri, serta berkurangnya kesempatan bermain. Karena itu, anak prasekolah cenderung senang bermain gadget dengan menonton kartun menarik seperti Upin dan Ipin, yang memicu kebahagiaan saat masa perawatan rumah sakit.

PENUTUP

Dampak tontonan kartun audiovisual bagi penurunan tingkat kecemasan anak prasekolah yang menjalani tindakan suntikan di RSUD Arifin Nu mang Rappang dibuktikan melalui uji Wilcoxon. Hipotesis nol ditolak

karena nilai p sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan terhadap tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah.

Saran dari penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi perpustakaan Institusi Kesehatan Muhammadiyah Sidrap sebagai sumber referensi tambahan. RSUD Arifin Nu'mang Rappang dapat menjadi sumber masukan dan referensi untuk wilayah kerja ini, serta penelitian selanjutnya dapat mengkaji dampak film kartun sebagai media audiovisual pada kecemasan anak prasekolah saat menjalani prosedur injeksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adkha, N., Prajayanti, E. D., & Widodo, P. (2023). Penerapan Terapi Bermain Origami Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah Yang Menjalani Hospitalisasi Di Ruang Dadap Serep Rsud Pandan Arang Boyolali. *OVUM : Journal of Midwifery and Health Sciences*, 3(2), 90–99. <https://doi.org/10.47701/ovum.v3i2.2922>
- Utama, A.M.T (2022). Pengaruh Video Kartun Dan Video Animasi Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah Yang Menjalani Hospitalisasi Di Rs Pku Muhammadiyah Yogyakarta Naskah. 9, 356–363.
- Gayatri, D. N. K., Suryaningsih, N. P., Tunas, I. K., & Ardinata Riska, I. P. (2023). Pengaruh Pengetahuan Orang Tua Terhadap Perilaku Swamedikasi Analgetika di Kota Denpasar. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 4(3), 91–110.
- Ekasaputri, S., & Arniyanti, A. (2022). Efektivitas Terapi Audio Visual (Film Kartun) Terhadap Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 11(1), 57–63. <https://doi.org/10.35816/jiskh.v11i1.699>
- Kusbiantoro, D., Harmiardi, S. And Aini, L.N. (2020) ‘Pengaruh Terapi Distraksi



- Audiovisual Terhadap Kecemasan Saat Pemasangan Infus Pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Di Upt Puskesmas Tambakboyo Kabupaten Tuban’.
- Nafi, A. (2020). Pengembangan Model Layanan Informasi Karier Memanfaatkan Audiovisual Untuk Meningkatkan Kematangan Karier Siswa. *Journal GEEJ*, 7(2), 14–22.
- Nurfitri. (2024). Evidenced Based Practice : Upaya Menurunkan Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah Akibat Hospitalisasi Dengan Teknik Distraksi Audiovisual Di Ruang Bch Rsupn Dr. Cipto Mangunkusumo. *poltekkes*, 15(1), 37–48.
- Partiwi, A. I. (2023). Pengaruh Pemberian Storytelling Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah 3-6 Tahun Akibat Hospitalisasi Di Rumah Sakit Swasta X Bekasi. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.
- Sunitin (2023) ‘Pengaruh Terapi Distraksi Audiovisual Menggunakan Film Animasi Terhadap Kecemasan Anak Saat Tindakan Invasif Di RSUD Kajen Kabupaten Pekalongan’.
- Sunari Tia Bella. (2023). Pengaruh Pemberian Audiovisual : Video Animasi Terhadap Penurunan Tingkat Nyeri Selama Prosedur Invasif Pada Anak Usia Prasekolah Di Rs X Bekasi. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.
- Sunitin. (2023). pengaruh terapi distraksi audio visual menggunakan film animasi terhadap kecemasan anak saat tindakan pengambilan darah di RSUD Kajen Kabupaten Pekalongan (hal. 94).
- Rahmawati, TM (2022). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Anak Di Tk Negeri 1 Batu Brak Lampung Barat. 16(1), 1–23.
- Widiyanti, W & Astuti, AD (2023). Gambaran Tingkat Kecemasan Anak Pra sekolah Berdasarkan Frekuensi Hospitalisasi di Ruang Anak Rumkit TK II.Prof.Dr.J.A Latumeten Ambon. *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*, 2(1), 183–195.
<https://doi.org/10.55606/klinik.v1i3.1264>

