

**PERBEDAAN EFEKTIVITAS TERAPI BERMAIN *PAIN*
MANAGEMENT ANTARA MUSIK KLASIK DAN FILM
HUMOR TERHADAP INTENSITAS NYERI
PEMASANGAN INFUS PADA ANAK USIA SEKOLAH
DI RSUD DR. MOEWARDI SURAKARTA**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Meraih Derajat Sarjana
S-1 KEPERAWATAN**



Disusun Oleh:

DWI RIZKY NOVIANTO

J 210 060 004

**FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan potensi dan penerus cita-cita bangsa, yang dasarnya telah diletakkan oleh generasi sebelumnya. Tumbuh kembang anak harus berjalan sejajar agar dapat menghasilkan insan sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas diperlukan pembinaan secara terus menerus demi kelangsungan hidup, pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental dan sosial anak (Suherman, 2000).

Pembinaan pada anak dapat dikembangkan dengan kegiatan bermain, karena aktivitas bermain merupakan kebutuhan yang tidak bisa dipisahkan dari dunianya dan merupakan salah satu kebutuhan dasar untuk dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Nursalam, 2005). Selain itu, bermain merupakan bagian dari konsep pembelajaran bagi anak, dengan bermain mereka belajar tentang dunia luar dan lingkungannya dimana mereka berada. Bermain juga memiliki peran dan fungsi bagi anak dalam memperluas keterampilan sensorimotor, kreativitas, intelktual dan perkembangan sosial (Suriadi & Yuliani, 2006).

Pada anak usia sekolah, anak bermain dengan dimensi, anak tidak hanya senang dengan permainan fisik tetapi juga keterampilan intelektual, fantasi serta

terlibat dalam kelompok atau tim yang mulai timbul. Anak belajar sendiri dan perilaku mulai dapat diterima serta anak sudah mulai mampu menyesuaikan diri (Suherman, 2000).

Pada kenyataannya, tidak semua anak dapat melalui masa anak-anaknya dengan mulus, ada sebagian yang dalam proses tumbuh kembangnya mengalami gangguan kesehatan sehingga mengharuskan anak untuk dirawat di rumah sakit dan menjalani hospitalisasi.

Hospitalisasi atau rawat inap biasanya dapat memberikan pengalaman yang menakutkan bagi anak. Hospitalisasi juga merupakan satu penyebab stress bagi anak. Tetapi tingkat stressor terhadap penyakit dan hospitalisasi tersebut berbeda menurut anak secara individual. Yang dipengaruhi oleh tingkat perkembangan usia, pengalaman sebelumnya terhadap proses sakit dan dirawat, sistem dukungan yang tersedia, serta keterampilan koping dalam menangani stress (Nursalam, 2005). Stressor yang mempengaruhi permasalahan diatas timbul sebagai akibat dari dampak perpisahan, kehilangan kontrol (pembatasan aktivitas), perlukaan tubuh dan nyeri. Dimana stressor tersebut tidak bisa diadaptasikan karena anak belum mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan baru dengan segala rutinitas dan ketidakadekuatan mekanisme koping untuk menyelesaikan masalah sehingga timbul perilaku maladaptif dari anak (Wong, 2008).

Salah satu faktor stressor bagi anak pada semua usia adalah prosedur yang menyakitkan atau tindakan invasif. Karena, ketika anak sedang sakit dan harus dirawat di rumah sakit, mereka akan menjalani berbagai macam prosedur invasif

seperti pemasangan infus, sebagai upaya untuk mengobati penyakit yang diderita oleh anak (Supartini, 2004).

Tindakan pemasangan infus merupakan salah satu intervensi yang diberikan pada anak apabila kebutuhan nutrisi elektrolit, cairan dan elektrolitnya kurang terpenuhi atau dilakukan jika anak mendapatkan terapi injeksi atau pengobatan via infus (Elisabeths, Heny & Windy, 2003). Tindakan ini dilakukan dengan memasukkan jarum ke dalam pembuluh darah anak yang dapat mengakibatkan nyeri. Nyeri ini timbul karena kerusakan pada jaringan yang diakibatkan masuknya jarum dalam tubuh anak (Potter & Perry, 2006).

Selama periode tindakan pemasangan infus, proses keperawatan diarahkan pada menstabilkan klien dengan menghilangkan rasa nyeri dan memberikan rasa nyaman. Apabila rasa nyeri tidak dapat diatasi anak cenderung tidak kooperatif atau menolak prosedur tindakan sehingga dapat menghambat proses penyembuhan. Karena itu prinsip *atraumatic care* dalam merawat anak sakit sangat diutamakan. Salah satu penerapan prinsip keperawatan *atraumatic* adalah meminimalkan rasa nyeri (Campbell & Don, 2001). Peran perawat dalam menerapkan prinsip *atraumatic care* pada anak dilakukan melalui pendekatan melalui tindakan *atraumatic care*. Adapun contoh dari pendekatan *atraumatic care*, antara lain: 1) memperkuat hubungan dengan orang tua, 2) menyiapkan anak sebelum prosedur, 3) mengalihkan perasaan takut dan agresif, kehilangan kendali dengan memberikan kesempatan anak untuk bermain (Wong, 2008). Hal ini bertujuan untuk melanjutkan tumbuh dan kembang selama perawatan sehingga kelangsungan tumbuh kembang dapat berjalan, dapat mengembangkan

pengalaman dan anak akan mudah beradaptasi terhadap stress karena penyakit yang dirawat (Suriadi & Yuliani, 2006).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa anak usia sekolah dapat mendeskripsikan penyebab, jenis, kualitas, dan kuantitas rasa sakit. Anak pada usia ini memulai tahap operasional pemikiran yang konkrit atau nyata. Mereka mampu untuk menggunakan logika dasar dan memahami suatu penyebab. Anak usia sekolah tidak biasa untuk menunjukkan rasa sakit secara fisik. Dalam beberapa kondisi mereka akan berusaha untuk memperoleh kontrol diri dengan cara mengingat pengalaman rasa sakit yang dialami sebelumnya dan berhasil melakukan coping perilaku. Oleh karenanya, anak harus diberikan kesempatan untuk bermain, menggunakan peralatan yang sesuai untuk mengontrol mereka. Dengan adanya kontrol diri, baik kecemasan dan rasa sakit akan mengalami penurunan. Strategi yang dapat digunakan untuk membantu anak dalam mengontrol diri dan mengatasi rasa sakit adalah melalui musik klasik dan film humor (Hurlock, 1999).

Terapi bermain dengan menggunakan musik klasik dapat diterapkan melalui permainan, sehingga mampu memberikan respon relaks bagi anak. Kemampuan untuk relaks merupakan keterampilan yang berharga untuk anak yang harus menjalani pengobatan. Selain itu, musik klasik juga mampu meringankan nyeri akibat tindakan pemasangan infus. Campbell & Don *cit* Tomatis (2001) mengatakan bahwa musik klasik dapat digunakan sebagai terapi untuk meningkatkan kemampuan manusia terhadap berbagai jenis penyakit dan musik klasik juga dapat dimanfaatkan sebagai aktivitas distraksi. Disamping itu,

terapi musik klasik tidak seperti intervensi lain seperti *guided imagery* atau *biofeedback*, terapi musik klasik tidak membutuhkan latihan atau konsentrasi oleh klien sehingga relatif mudah digunakan (Campbell & Don cit Chlan & Tracy, 2001).

Selain musik klasik, film humor merupakan terapi bermain yang dapat diterapkan melalui penggunaan film sebagai upaya yang dilakukan secara sengaja untuk menstimulasi seseorang untuk tertawa. Manfaat tertawa adalah membuat jantung sehat dan memperbaiki fungsi pembuluh darah. Film humor dapat diaplikasikan dengan pemutaran video atau film humor yang dapat menarik perhatian dan disukai anak kemudian meminta anak untuk menceritakan kembali alur cerita dalam video tersebut (Hornick, 2008). Karena film humor dapat menyenangkan bagi anak dengan membawa mereka ke dunia manusia dan hewan yang baru serta anak dapat menemukan kegembiraan yang tidak diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari dan menimbulkan pengaruh emosional yang nyata bagi anak. Hal ini dapat mengalihkan perhatian anak dari prosedur yang menakutkan atau menyakitkan (Hurlock, 1999).

Hasil studi pendahuluan di ruang perawatan anak (Melati 2) RSUD Dr. Moewardi Surakarta. Pada bulan Januari – Desember 2009 jumlah pasien anak usia sekolah (6-12 tahun) di ruang perawatan anak Melati 2 berkisar rata-rata adalah 46 pasien per bulan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Ruang Melati 2 RSUD Dr. Moewardi Surakarta, kepala ruang menyampaikan masalah utama pada anak dengan tindakan pemasangan infus adalah nyeri dan trauma yang dapat

menimbulkan stress secara psikis. Terapi bermain *pain management* (musik klasik dan film humor) belum pernah dilakukan sebagai intervensi keperawatan untuk mengelola nyeri pada anak ketika menjalani terapi pemasangan infus. Terapi bermain biasanya hanya diberikan pada anak sebelum dilakukan tindakan kemoterapi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu untuk dilakukan penelitian terkait bagaimana perbedaan efektivitas terapi bermain dalam manajemen nyeri antara musik klasik dan film humor yang dikaitkan dengan intensitas nyeri pemasangan infus pada anak dalam judul: Perbedaan Efektivitas Terapi Bermain *Pain Management* Antara Musik Klasik dan Film Humor Terhadap Intensitas Nyeri Pemasangan Infus Pada Anak Usia Sekolah Di RSUD Dr. Moewardi Surakarta.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disusun, maka perumusan masalah yang dapat ditarik yaitu: Bagaimanakah perbedaan efektivitas terapi bermain *pain management* antara musik klasik dan film humor terhadap intensitas nyeri pemasangan infus pada anak usia sekolah?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah yang telah disusun di atas, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk:

1. Tujuan Umum

Mengetahui perbedaan efektivitas terapi bermain *pain management* antara musik klasik dan film humor terhadap intensitas nyeri pemasangan infus pada anak usia sekolah terutama yang mengalami hospitalisasi.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui gambaran intensitas nyeri pada kelompok terapi musik klasik terhadap pemasangan infus pada anak usia sekolah.
- b. Mengetahui gambaran intensitas nyeri pada kelompok terapi film humor terhadap pemasangan infus pada anak usia sekolah.
- c. Mengetahui gambaran intensitas nyeri pada kelompok kontrol terhadap pemasangan infus pada anak usia sekolah.
- d. Mengetahui perbedaan intensitas nyeri antara kelompok perlakuan (terapi musik klasik) dan kelompok kontrol terhadap pemasangan infus pada anak usia sekolah.
- e. Mengetahui perbedaan intensitas nyeri antara kelompok perlakuan (terapi film humor) dan kelompok kontrol terhadap pemasangan infus pada anak usia sekolah.
- f. Mengetahui perbedaan efektivitas terapi bermain *pain management* antara musik klasik dan film humor terhadap intensitas nyeri pemasangan infus pada anak usia sekolah.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberi manfaat bagi:

1. Institusi Pelayanan Rumah Sakit
 - a) Memberikan masukan tentang perbedaan efektivitas pemberian terapi bermain *pain management* terhadap intensitas nyeri pemasangan infus pada anak usia sekolah.
 - b) Menjadi rekomendasi bagi institusi untuk pengembangan program terapi bermain *pain management* bagi pasien anak guna meningkatkan pelayanan asuhan keperawatan.
2. Institusi pendidikan sebagai bahan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang terapi bermain *pain management* pada anak dalam manajemen nyeri.
3. Profesi perawat, membantu dalam meningkatkan pengetahuan dan mengarahkan terapi bermain *pain management* pada anak yang dapat membantu anak dalam mengatasi stress akibat perlakuan tindakan invasif.

E. Keaslian Penelitian

Menurut pengetahuan peneliti, penelitian ini belum pernah dilakukan tetapi sudah ada penelitian tentang musik dan film yang sudah dilakukan seperti:

1. Yessy Parmanti (2006) yaitu “Pengaruh Pemanfaatan Alunan Musik Klasik Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Slb-a (penelitian Terhadap Siswa Kelas Reguler Sltpnb-a Wyataguna Bandung)”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada taraf signifikansi 0,01 terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang mendapatkan pemanfaatan alunan musik klasik dalam pembelajaran matematika dengan siswa yang

mendapatkan pembelajaran matematika biasa. Begitu pula dengan prestasi belajarnya dan pada taraf signifikansi 0,05 terdapat hubungan yang sangat berarti antara peningkatan motivasi belajar siswa dengan prestasi belajar yang dicapainya.

2. Isti Nurmartuti Ningsih (2007) meneliti tentang “Kebiasaan Anak Menonton Film Kartun Di Televisi Dan Pengaruhnya Terhadap Kegiatan Belajar”. Berdasarkan hasil analisis data penelitian, menunjukkan bahwa secara umum kebiasaan anak menonton film kartun di televisi berada pada kategori rendah, sedangkan kegiatan belajarnya berada pada kategori tinggi. Korelasi antara kedua variabel yaitu -0.3881 ditafsirkan bahwa pengaruh antara kebiasaan menonton film kartun di televisi terhadap kegiatan belajarnya adalah rendah dengan arah korelasi bertanda negatif, dengan koefisien determinasi sebesar $0,1506$. Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan kajian dan hasil analisis data adalah terdapat pengaruh kebiasaan anak menonton film kartun di televisi terhadap kegiatan belajar dengan pengaruh yang dihasilkan sebesar $15,06\%$, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.
3. Kustiningsih dan Tri Hartati (2007) yaitu “Pengaruh terapi musik klasik terhadap intensitas nyeri pada anak usia sekolah saat dilakukan prosedur invasif di RS PKU Muhammadiyah Yogyakarta”. Hasil penelitian dapat disimpulkan anak usia sekolah yang dilakukan prosedur invasif dengan diberikan intervensi terapi musik klasik rata-rata mengalami nyeri ringan dengan intensitas $3,00$. Sedangkan yang tidak diberi intervensi musik klasik rata-rata merasakan nyeri hebat dengan intensitas $6,73$. Dengan demikian

terapi musik klasik mempunyai pengaruh yang efektif dalam mengurangi nyeri saat prosedur invasif (pemasangan infus dan prosedur pengambilan sampel darah).

Perbedaan penelitian di atas dengan yang sekarang adalah disamping tempat penelitian yang berbeda, peneliti ingin mengetahui bagaimana perbedaan efektivitas terapi bermain *pain management* antara musik klasik dan film humor terhadap intensitas nyeri akibat tindakan pemasangan infus dengan subjek penelitian menggunakan anak usia sekolah. Menggunakan metode penelitian kuantitatif Eksperimental dengan jenis rancangan penelitian Eksperimental (*Randomized Control Group Posttest Only Design*) dengan total sampel analisis data yaitu semua pasien anak usia sekolah yang mengalami hospitalisasi dengan mendapatkan terapi pemasangan infus.