

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Sirkumsisi pada anak laki-laki adalah proses pengangkatan kulup berupa lipatan kulit yang menutupi gland penis dengan teknik pembedahan, dengan alasan bagian dalam kulup penis sangat rentan terjangkit infeksi, khususnya HIV. Pengangkatan kulup dapat dilakukan pada balita, remaja, maupun dewasa secara aman oleh tenaga medis profesional (WHO, 2012). Anak yang akan melakukan sirkumsisi biasanya akan mengalami kecemasan misalnya perasaan tidak nyaman, takut dan merasa bahwa dirinya akan ditimpa suatu kejadian yang buruk. (Pamuja *et al*, 2021).

Kecemasan pada anak sebelum dilakukan tindakan merupakan salah satu penyulit. Kecemasan yang pada anak pre sirkumsisi akan menyebabkan perangsangan sistem saraf otonom dan rasa takut (stressor) akan direspon oleh medulla adrenal yang akan merangsang saraf simpatik lalu menghasilkan hormon ephineprin yang menyebabkan jantung berdetak lebih cepat yang mengakibatkan peningkatan tekanan darah, denyut jantung, respirasi, respon kognitif, psikomotor, dan fisiologis yang tidak nyaman, misalnya kesulitan berpikir logis, peningkatan aktifitas motorik. Hal ini sangat berbahaya, salah satunya karena tingginya denyut jantung dan meningkatkan kebutuhan akan oksigen dan kerja jantung, sehingga kondisi anak yang mengalami kecemasan akan memperkuat rangsangan nyeri yang diterimanya, karena kecemasan

menyebabkan zat penghambat rasa nyeri tidak dapat disekresikan. (Rahayuningrum et al., 2020)

Cara untuk mengurangi kecemasan pada anak yang akan melakukan sirkumsisi dengan menggunakan penatalaksanaan farmakologi dan non farmakologi. Penatalaksanaan farmakologi dapat berupa obat anti depresan sedangkan non farmakologi dapat berupa tehnik relaksasi, distraksi, humor, terapi spiritual dan aroma terapi. Distraksi merupakan salah satu tindakan non farmakologi yang dapat digunakan dalam mengurangi kecemasan.

Tujuan penggunaan tehnik distraksi dalam intervensi keperawatan adalah untuk mengalihkan perhatian klien terhadap sesuatu yang sedang dihadapi misalnya nyeri. Sedangkan manfaat dari tehnik ini yaitu agar seseorang yang menerima tehnik ini merasa lebih nyaman, santai dan merasa diposisi yang menyenangkan (Widakdo, 2022).

Distraksi adalah mengalihkan perhatian klien ke hal yang lain sehingga dapat menurunkan kewaspadaan terhadap nyeri, bahkan meningkatkan toleransi terhadap nyeri. Distraksi adalah tehnik pengalih dari fokus perhatian terhadap nyeri ke stimulasi yang lain. Distraksi juga dapat menurunkan kecemasan, menurunkan persepsi nyeri dengan menggunakan sistem kontrol desendens, yang mengakibatkan lebih sedikit stimulasi nyeri yang ditransmisikan ke otak (Wandiniand Resandi, 2020).

Terapi video game merupakan salah satu contoh terapi yang dapat membantu mengurangi kecemasan pada anak yang akan melakukan sirkumsisi. Anak yang akan melakukan sirkumsisi tentunya akan takut dan

cemas, sehingga untuk mengurangi kecemasan tersebut dilakukan terapi video game (Pamuja *et al.*, 2021)

Audiovisual digunakan sebagai salah satu teknik distraksi yang terbukti efektif dalam mengatasi nyeri pada anak (Nurafriani *et al.*, 2018). Teknik distraksi audiovisual dapat dikatakan efektif dalam meminimalisir nyeri karena memprovokasi keingintahuan anak untuk menggunakan pendengaran dan penglihatan sehingga dapat meminimalkan distress pada tindakan yang menimbulkan nyeri (Maharjan *et al.*, 2017). Audiovisual juga digemari oleh anak-anak karena sangat menarik bagi anak-anak (Fatmawati *et al.*, 2019).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ulum (2022) Teknik *distraksi audio visual* dengan menonton film kartun merupakan salah satu contoh terapi yang dapat membantu mengurangi kecemasan pada anak yang akan melakukan sirkumsisi. Dari hasil penelitian pengukuran tingkat kecemasan sebelum dilakukannya teknik *distraksi audio visual* sebagian besar anak mengalami kecemasan sedang dan berat, Setelah dilakukan teknik *distraksi audio visual* dengan menonton film kartun banyak anak tidak mengalami cemas.

Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti saat ini yaitu dengan melakukan wawancara kepada petugas yang akan melakukan tindakan sirkumsisi, hasilnya lebih dari 70% anak mengalami kecemasan sebelum melakukan tindakan *sirkumsisi* dan petugas belum memiliki metode khusus untuk mengurangi kecemasan yang dialami oleh anak yang akan melakukan tindakan *sirkumsisi*. Salah satu metode yang bisa dilakukan untuk mengurangi

kecemasan tersebut adalah dengan menggunakan teknik *distrasi audio visual*.

Peneliti mengambil teknik *distraksi audio visual* sebab teknik ini paling mudah di aplikasikan dari pada teknik yang lain. Berdasarkan hal- hal tersebut diatas maka, penulis tertarik untuk meneliti “Apakah ada pengaruh distraksi audio visual terhadap kecemasan anak yang menjalani *Sirkumsisi*”.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah ada pengaruh distraksi audio visual terhadap kecemasan pasien anak pre sirkumsisi di Rumah Sunat Modern Kemalang?

## **C. Tujuan Penelitian**

### 1. Tujuan Umum:

Mengetahui pengaruh teknik distraksi audio visual terhadap kecemasan anak *Pre Sirkumsisi* di Rumah Sunat Modern Kemalang

### 2. Tujuan Khusus:

- a. Mengetahui tingkat kecemasan sebelum diberikan teknik distraksi audio *visual* pada anak pre *sirkumsisi* di Rumah sunat modern Kemalang.
- b. Mengetahui tingkat kecemasan setelah diberikan teknik distraksi audio *visual* pada anak pre *sirkumsisi* di Rumah sunat modern Kemalang.
- c. Menganalisis pengaruh teknik distraksi audio *visual* terhadap tingkat kecemasan anak pada anak pre *sirkumsisi* di Rumah sunat modern Kemalang.

## D. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai bagaimana pengaruh distraksi *audio visual* terhadap kecemasan anak yang akan melakukan *Sirkumsisi*.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Responden

Penelitian ini dapat di gunakan sebagai sarana pengetahuan bagi keluarga yang lain dalam hal menangani kecemasan pada anak *pre sirkumisi* sehingga diharapkan kecemasan dapat berkurang dan dapat teratasi.

#### b. Bagi Tempat Penelitian

Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan atau masukan metode alternatif yang dapat digunakan untuk mengurangi kecemasan pada anak dengan *pre sirkumsisi* dan sebagai acuan untuk pengambilan keputusan dalam meningkatkan mutu pelayanan instasi kesehatan.

#### c. Bagi Bidang Keperawatan

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang keperawatan secara profesional dalam meningkatkan mutu pelayanan keperawatan mengenai bagaimana pengaruh distraksi *audio visual* terhadap kecemasan anak yang akan melakukan *Sirkumsisi*.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Di harapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar penelitianlanjutan dan sebagai dasar pemikiran bagi pengembangan *tekhnik distraksi* dalam mengurangi kecemasan pada anak yang akan Sirkumsisi.



## E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No	Nama peneliti dan Tahun	Judul penelitian	Metode penelitian	Hasil penelitian	Persamaan dan perbedaan
1	Reski., <i>et al</i> (2020)	Permainan puzzle menggunakan media gadget menurunkan kecemasan anak yang akan sirkumsisi	<i>pre eksperiment one group pretest-posttest group design</i> , dengan metode <i>sampling quota sampling</i> , <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i>	Terdapat penurunan tingkat kecemasan anak yang akan sirkumsisi pasien setelah diberikan permainan puzzle menggunakan gadget di Rumah Sunat Jogja RH Medik Kalasan Yogyakarta Tahun 2021 (p value = 0,000). Layanan kesehatan, khususnya yang melayani sirkumsisi dapat menerapkan penggunaan terapi permainan puzzle menggunakan gadget untuk membantu mengurangi kecemasan pada anak yang akan sirkumsisi.	<b>Persamaan</b> : Meneliti pasien pre sirkumsisi. <b>Perbedaan</b> : Penelitian sebelumnya menggunakan media Puzzle sedangkan pada penelitian ini menggunakan audiovisual disesuaikan dengan yang disukai oleh responden.
2.	Pamuja <i>et.,al</i> (2021)	Pengaruh Terapi Video Game Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Pre Sirkumsisi	<i>Quasy eksperimental dengan pendekatan two group pre andpost ekperimental design</i> dengan menggunakan teknik <i>Quota Sampling, Uji Paired Sample t-Test T</i>	Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa ada pengaruh pemberian terapi videogame terhadap tingkat kecemasan anak pre sirkumsisi, sehingga video game menjadi intervensi dalam mengurangi kecemasan akibat sirkumsisi. Hasil uji Mann-Whitney diperoleh nilai p 0,000 (p<0,05)	<b>Persaman</b> : Meneliti pasien pre sirkumsisi. <b>Perbedaan</b> : Penelitian sebelumnya menggunakan media Vidio Games sedangkan pada penelitian Ini menggunakan Audio visual disesuaikan dengan yang disukai oleh responden.

3	Azhar et, al (2019)	Pengaruh Teknik Distraksi Film Kartun Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia 4- 6 Tahun Pre Sirkumsisidi Klinik	Pre Eksperiment Design (nondesign) dengan <i>one group pra- post test design, Chi Square</i>	Uji statistik menggunakan uji <i>Paired Sample T-Test</i> , dengan <i>signifikasi p</i> < 0,05. Hasil analisis statistik didapatkan nilai sig ( <i>p</i> = 0.001, <i>t</i> = 11,71) yang berarti ada pengaruh audio visual menonton film kartun terhadap tingkat kecemasan saat prosedur injeksi pada anak prasekolah. Diharapkan intervensi audio visual menonton film kartun dapat diterapkan sebagai salahsatu intervensi keperawatan untuk menurunkan kecemasan saat prosedur injeksi pada anak pra sekolah.	<b>Persamaan :</b> Meneliti pasien pre sirkumsisi. <b>Perbedaan :</b> Penelitian sebelumnya menggunakan media film kartun sedangkan pada penelitian ini menggunakan audio visual disesuaikan dengan yang di sukai oleh responden.
4.	Rik Wida Andri (2023)	Pengaruh tehnik visual <i>video game</i> pada tingkat kecemasan anak pada anak Pre-sirkumsisi di Rumah sunat modern Sukowono Jember	<i>pre experiment one group pre test-post test dengan teknik purposive samplin Uji Wilcoxon</i>	Instrumen peneliti an menggunakan <i>Child Anxiety Scales</i> . Analisis dan menggunakan uji <i>Wilcoxon</i> didapatkan hasil nilai pre test 81.3% posttest 87.5% dengan nilai <i>p value</i> 0.000 ( $p < 0,000 < 0,05$ ). Maka disimpulkan $H_0$ ditolak artinya ada pengaruh yang signifikan pada Pemberian Distraksi Visual Video Game Film Terhadap Kecemasan Anak Sirkumsisi di Rumah Sunat Modern Sukowono Jember. Audio visual game memiliki gambar animasi yang menarik sehingga mampu mengalihkan perhatian anak dapat menurunkan tingkat kecemasan.	<b>Persamaan :</b> Meneliti pasienpre sirkumsisi. <b>Perbedaan :</b> Penelitian sebelumnya menggunakan vidio games sedangkan pada penelitian ini menggunakan audio visual disesuaikan dengan yang di sukai oleh responden.