

Aplikasi Pemberian Teknik Distraksi terhadap Skala Nyeri Anak selama Prosedur Medis

Metha Kemala Rahayu^{1*}, Miswarti², Maidawilis³, Yanti Nopita⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Profesi Ners, Universitas Negeri Padang, Indonesia

E-mail: ^{1*}methakemala@gmail.com, ²missjiwa78@gmail.com, ³maidawilis73@fik.unp.ac.id, ⁴yantinopita@unp.ac.id

Received: 6 May 2026; Accepted: 16 May 2026; Published: 6 July 2026

Abstrak

Prosedur invasif seperti pengambilan darah vena dapat menimbulkan nyeri dan ketidaknyamanan pada anak. Teknik distraksi merupakan salah satu pendekatan nonfarmakologis yang dapat digunakan untuk membantu menurunkan respons nyeri selama prosedur medis. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi perubahan skala nyeri setelah pemberian distraksi menonton video kartun dan *storytelling* pada anak yang menjalani pengambilan sampel darah vena. Penelitian kuantitatif menggunakan desain *quasi-experimental pre-test-post-test* dengan dua kelompok perlakuan. Sebanyak 60 partisipan dipilih menggunakan *purposive sampling* dan dibagi menjadi kelompok video kartun ($n=30$) dan *storytelling* ($n=30$). Nyeri diukur menggunakan *Face, Legs, Activity, Cry, and Consolability (FLACC)*. Analisis dalam kelompok menggunakan *paired t-test*, sedangkan perbedaan rerata perubahan skor antarkelompok dianalisis menggunakan *independent t-test*. Rerata skor nyeri menurun dari 2,37 menjadi 1,40 pada kelompok video kartun dan dari 2,73 menjadi 1,23 pada kelompok *storytelling*. Penurunan skor pada masing-masing kelompok bermakna ($p<0,001$). Rerata penurunan skor adalah 0,97 pada kelompok video kartun dan 1,50 pada kelompok *storytelling*; namun perbedaan perubahan skor antarkelompok tidak mencapai kemaknaan statistik ($p=0,084$). Dengan demikian, kedua teknik distraksi dapat digunakan sebagai pilihan nonfarmakologis untuk membantu menurunkan nyeri selama pengambilan darah vena, sedangkan keunggulan *storytelling* dibandingkan video kartun belum dapat dinyatakan secara statistik.

Kata Kunci: Teknik distraksi, skala nyeri, anak, prosedur medis, *storytelling*

Abstract

Invasive procedures such as venous blood sampling may cause pain and discomfort in children. Distraction is a non-pharmacological approach that can help reduce pain responses during medical procedures. This study evaluated changes in pain scores after cartoon-video distraction and *storytelling* among children undergoing venous blood sampling. A quantitative quasi-experimental pre-test-post-test design with two intervention groups was used. Sixty participants were selected by *purposive sampling* and allocated to a cartoon-video group ($n=30$) or a *storytelling* group ($n=30$). Pain was assessed using the *Face, Legs, Activity, Cry, and Consolability (FLACC)* scale. Within-group changes were analyzed using *paired t-tests*, while the mean change between groups was compared using an *independent t-test*. Mean pain scores decreased from 2.37 to 1.40 in the cartoon-video group and from 2.73 to 1.23 in the *storytelling* group. The decrease within each group was statistically significant ($p<0.001$). The mean reduction was 0.97 in the cartoon-video group and 1.50 in the *storytelling* group; however, the between-group difference in change did not reach statistical significance ($p=0.084$). Both distraction techniques may therefore be used as non-pharmacological options to help reduce pain during venous blood sampling, while statistical superiority of *storytelling* over cartoon videos was not demonstrated.

Keywords: Distraction technique, pain scale, children, medical procedures, *storytelling*

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 orang tua dapat mengalami berbagai kejadian yang menurut beberapa penelitian ditunjukkan dengan pengalaman yang sangat traumatik dan penuh dengan stres. 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 perdesaan, 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. Dalam hal ini, 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 di dalam 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; Zakiah, 2015). Penggunaan teknik nonfarmakologi memberikan dampak yang cukup berarti dalam manajemen nyeri pada anak (Baulch, 2010). Agar nyeri lebih dapat ditoleransi dan situasi dapat terkontrol oleh anak, maka dapat digunakan metode nonfarmakologi atau disertai dengan metode farmakologi. salah satu yang banyak digunakan adalah teknik distraksi. Distraksi adalah 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. Dalam hal ini, 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 di dalam 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; Zakiah, 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 ditoleransi dan situasi dapat terkontrol oleh anak, maka dapat digunakan metode farmakologi dan atau disertai 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), *massage*, *acupressure*, *progressive muscle relaxation* (PMR), *reframing*, hipnotis, *biofeedback*, *placebo* dan distraksi yang terbagi menjadi distraksi visual, distraksi pendengaran, distraksi pernapasan, 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 PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah *quasi-experimental* dengan rancangan *pre-test and post-test with two comparison treatments*. Sampel terdiri atas 60 anak yang dirawat di ruang anak selama periode penelitian dan dipilih menggunakan *purposive sampling*, kemudian dibagi menjadi kelompok menonton video kartun ($n=30$) dan kelompok *storytelling* ($n=30$). Nyeri diukur menggunakan *Face, Legs, Activity, Cry, and Consolability* (FLACC) dengan skor 0-10. *Pre-test* dilakukan melalui observasi skala nyeri sebelum intervensi, kemudian masing-masing kelompok memperoleh distraksi selama 10 menit selama prosedur pengambilan sampel darah vena. Penilaian dilakukan melalui observasi langsung yang didukung rekaman video. Perubahan skor *pre-test* dan *post-test* pada masing-masing kelompok dianalisis menggunakan *paired t-test*. Perbedaan rerata perubahan skor antara kedua kelompok dianalisis menggunakan *independent t-test* (Welch), dengan tingkat kemaknaan $\alpha=0,05$.

HASIL PENELITIAN

Tabel 1. Data Demografi Responden Dan Hasil Evaluasi Intervensi

Variabel	Kelompok Menonton Video (n = 30)	Kelompok <i>Storytelling</i> (n = 30)	<i>p-value</i> (delta)
Data Demografi			
Usia (<i>Mean</i> ± 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			

Variabel	Kelompok Menonton Video (n = 30)	Kelompok <i>Storytelling</i> (n = 30)	<i>p-value</i> (delta)
Skor Sebelum Intervensi (Mean $\pm$ SD) (Rentang)	(2.37 $\pm$ 1.129) (0 – 4)	(2.73 $\pm$ 1.015) (1 – 4)	
Skor Sesudah Intervensi (Mean $\pm$ SD) (Rentang)	(1.40 $\pm$ 1.329) (0 – 4)	(1.23 $\pm$ 1.006) (0 – 3)	
Perbedaan Skor Sebelum– Sesudah Intervensi (Mean $\pm$ SD) (Rentang)	0,97 $\pm$ 1,006 (p<0,001)	1,50 $\pm$ 1,306 (p<0,001)	0,084

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 didominasi oleh jenis kelamin laki-laki. Status keluarga terbanyak adalah status keluarga kecil dan pada urutan anak adalah anak tengah.

Rerata skor nyeri pada kelompok video kartun menurun dari 2,37 $\pm$ 1,129 sebelum intervensi menjadi 1,40 $\pm$ 1,329 setelah intervensi. Pada kelompok *storytelling*, rerata skor nyeri menurun dari 2,73 $\pm$ 1,015 menjadi 1,23 $\pm$ 1,006.

Rerata penurunan skor nyeri pada kelompok video kartun adalah 0,97 $\pm$ 1,006 (p<0,001), sedangkan pada kelompok *storytelling* sebesar 1,50 $\pm$ 1,306 (p<0,001). Secara deskriptif, penurunan pada kelompok *storytelling* lebih besar. Namun, hasil uji perbedaan rerata perubahan skor antarkelompok menunjukkan p=0,084, sehingga keunggulan *storytelling* dibandingkan video kartun tidak terbukti secara statistik pada tingkat kemaknaan 5%.

PEMBAHASAN

Distraksi Menonton Video Kartun dan *Storytelling* Terhadap Nyeri

Rerata penurunan nyeri pada kelompok video kartun adalah 0,97 $\pm$ 1,006 (p<0,001), sedangkan pada kelompok *storytelling* sebesar 1,50 $\pm$ 1,306 (p<0,001). Hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua teknik distraksi berkaitan dengan penurunan skor nyeri dalam masing-masing kelompok. Meskipun penurunan rerata pada kelompok *storytelling* lebih besar secara deskriptif, perbedaan perubahan skor antarkelompok tidak mencapai kemaknaan statistik (p=0,084).

Teori yang dikemukakan menyatakan bahwa 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 sehingga pesan tidak mencapai otak dan anak tidak merasakan nyeri (Brannon *et al.*, 2013; Mertajaya, 2018).

Media animasi adalah media berupa gambar bergerak yang 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, dan 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 skala nyeri yang signifikan (*p-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 nonfarmakologi saat pemasangan infus agar skala nyeri anak lebih rendah (Sarfika *et al.*, 2016).

Sebagian besar stres 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, sehingga perpisahan dengan ibu akan menimbulkan rasa kehilangan pada anak akan orang yang terdekat dengan dirinya dan lingkungan yang dikenal olehnya, yang pada akhirnya akan menimbulkan perasaan tidak aman dan rasa cemas (Aini & Zulaicha, 2016; Nursalam & Utami, 2005; Wulandari *et al.*, 2016).

Storytelling adalah kegiatan menyampaikan cerita dari seorang *storyteller* kepada pendengar dengan tujuan yang digunakan untuk mengenali emosi diri sendiri dan orang lain serta mampu memberikan *problem solving* (Ayuni *et al.*, 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 dengan nilai *t* hitung sebesar 3,531 (*p-value* = 0,001) (Maharani & Susilaningsih, 2018).

Stres yang ditimbulkan akibat hospitalisasi meliputi prosedur pemasangan infus serta pengambilan darah pada anak-anak yang dinilai menyakitinya. Oleh karena 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 mengalihkan perhatian anak melalui penglihatan dan pendengarannya (*audio-visual*) (Legi *et al.*, 2019; Lestari & Khusnal, 2018).

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 teknis tidak memerlukan waktu yang sangat lama dan biaya yang sangat mahal. Beberapa manfaat yang didapatkan dari teknik distraksi menonton kartun animasi yaitu anak dapat mengalihkan rasa nyeri yang dirasakannya dengan menonton film kartun, sehingga anak dapat menjalani pemasangan infus dengan tenang dan meminimalkan trauma.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa menonton video kartun dan *storytelling* sama-sama dapat digunakan sebagai teknik distraksi nonfarmakologis untuk membantu menurunkan nyeri pada anak selama pengambilan darah vena. Penurunan rerata skor nyeri bermakna pada masing-masing kelompok ($p < 0,001$). Penurunan rerata pada kelompok *storytelling* lebih besar secara deskriptif, tetapi perbedaan perubahan skor antarkelompok tidak signifikan secara statistik ($p = 0,084$). Oleh karena itu, penelitian ini belum dapat menyatakan bahwa *storytelling* lebih efektif daripada video kartun.

SARAN

Manajemen rumah sakit dapat mempertimbangkan penggunaan video kartun maupun *storytelling* sebagai pilihan teknik distraksi nonfarmakologis pada anak yang menjalani prosedur pengambilan darah vena. Pemilihan teknik dapat disesuaikan dengan usia, preferensi anak, ketersediaan media, dan keterampilan perawat. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan rancangan komparatif dengan pengendalian faktor perancu dan ukuran sampel yang memadai untuk menilai perbedaan efektivitas antarteknik secara lebih kuat.

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*, 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*.
<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 concepts*.
- 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.
- 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 RSUD 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). *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 Peln Jakarta. *Jurnal JKFT*, 3(2), 46–58.
- Nursalam, R. S., & Utami, S. (2005). *Asuhan keperawatan bayi dan anak (untuk perawat dan bidan)*. 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*. Salemba Medika.