

**PENGARUH TEKNIK DISTRAKSI VIDEO ANIMASI
VIRTUAL REALITY TERHADAP NYERI PADA ANAK
PRASEKOLAH PASCA PEMASANGAN INFUS**

SKRIPSI



OLEH:

**Aryo Damar Panuluh
9103022036**

**FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA
SURABAYA
2026**

**PENGARUH TEKNIK DISTRAKSI VIDEO ANIMASI
VIRTUAL REALITY TERHADAP NYERI PADA ANAK
PRASEKOLAH PASCA PEMASANGAN INFUS**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Fakultas Keperawatan Universitas Katolik Widya Mandala
Surabaya untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan



OLEH:

**Aryo Damar Panuluh
9103022036**

**FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA
SURABAYA
2026**

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini, saya

Nama : Aryo Damar Panuluh

NRP : 9103022036

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa hasil skripsi yang berjudul :

Pengaruh Teknik Distraksi Video Animasi *Virtual Reality* Terhadap Nyeri Pada Anak Prasekolah Pasca Pemasangan Infus

Benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari ditemukan bahwa skripsi tersebut ternyata merupakan hasil plagiat dan/atau hasil manipulasi data, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan kelulusan dan/atau pencabutan gelar akademik yang telah di peroleh, serta menyampaikan permohonan maaf kepada pihak-pihak terkait.

Dengan surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran.

Surabaya, 1 Juli 2026
Yang membuat pernyataan,



Aryo Damar Panuluh
NRP: 9103022036

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai mahasiswa Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya:

Nama : Aryo Damar Panuluh
NRP : 9103022036

Menyetujui skripsi/karya ilmiah saya:

Judul :
Pengaruh Teknik Distraksi Video Animasi *Virtual Reality* Terhadap Nyeri Pada Anak Prasekolah Pasca Pemasangan Infus

Untuk dipublikasikan/ditampilkan di internet atau media lain (*Digital Library* Perpustakaan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya) untuk kepentingan akademik sebatas sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta.

Demikian pernyataan persetujuan publikasi karya ilmiah ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 16 Juli 2026
Yang menyatakan,



Aryo Damar Panuluh
NRP: 9103022036

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGARUH TEKNIK DISTRAKSI VIDEO ANIMASI *VIRTUAL REALITY* TERHADAP NYERI PADA ANAK PRASEKOLAH PASCA PEMASANGAN INFUS

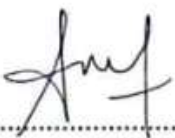
OLEH:

Aryo Damar Panuluh
9103022036

Pembimbing Utama : Linda Juwita, S.Kep., Ns., M.Kep.

()

Pembimbing Pendamping : Steven Aldo Marcello, S.Kep., Ns., M.Kep.

()

Surabaya, 18 Juni 2026

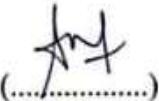
HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGARUH TEKNIK DISTRAKSI VIDEO ANIMASI *VIRTUAL REALITY* TERHADAP NYERI PADA ANAK PRASEKOLAH PASCA PEMASANGAN INFUS

Skripsi ini ditulis oleh Aryo Damar Panuluh NRP. 9103022036 telah diuji dan disetujui oleh Tim Penguji Skripsi pada tanggal 16 Juli 2026 dan telah dinyatakan lulus oleh,

Tim Penguji

1. Ketua : Ninda Ayu Prabasari P, S.Kep.,Ns.,M.Kep. 
2. Sekretaris : Ira Ayu Maryuti, S.Kep.,Ns.,M.Kep. 
3. Anggota : Linda Juwita, S.Kep.,Ns.,M.Kep. 
4. Anggota : Steven Aldo Marcello, S.Kep.,Ns.,M.Kep. 

Mengesahkan


Dekan Fakultas Keperawatan,

Yesiana Dwi Wahyu Werdani, S.Kep.,Ns.,M.Kep.

NIK. 911.06.0600

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim penyusunan Skripsi ini Peneliti persembahkan kepada:

Berkat rahmat dan karunia Allah SWT yang selalu memberikan kesehatan, kekuatan, ketenangan batin, kebahagiaan, serta bimbingan dalam setiap langkah kehidupan, penulis mampu menyelesaikan skripsi ini hingga tuntas dengan baik.

Bunda dan Ayah yang menjadi orang terkasih dalam kehidupan penulis dan selalu menghadirkan doa, perhatian, dukungan moril maupun material, serta dorongan semangat yang tidak pernah putus sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

HALAMAN MOTTO

“Kerja, kerja, kerja”

(Joko Widodo)

“Habis gelap, terbitlah terang”

(R.A Kartini)

“Terbentur, terbentur, terbentur, terbentuk”

(Tan Malaka)

“You were born with wings, learn to use them and fly.”

(Jalaluddin Rumi)

“Skripsi bukan sekadar akhir dari perjalanan akademik, tetapi awal dari kebiasaan mengatur waktu, menjaga konsistensi, dan bertanggung jawab terhadap setiap proses.”

(Aryo Damar)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh Teknik Distraksi Video Animasi *Virtual Reality* terhadap Nyeri Anak Prasekolah Pasca Pemasangan Infus” dapat disusun dan diselesaikan dengan sebaik-baiknya. Pembuatan karya tulis ini sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Keperawatan di Fakultas Keperawatan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh dari teknik distraksi video animasi *virtual reality* terhadap nyeri anak prasekolah pasca pemasangan infus. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa proses penyusunan tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Yesiana Dwi Wahyu Werdhani, S.Kep., Ns., M.Kep. selaku Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya karena telah memberikan dukungan, motivasi, selama pengerjaan skripsi.
2. Ibu Linda Juwita, S.Kep., Ns., M.Kep. selaku Dosen Pembimbing Utama atas kesabarannya telah memberikan waktu, bimbingan, arahan, masukan, dan motivasi selama penyusunan skripsi.
3. Bapak Steven Aldo Marcello, S.Kep., Ns., M.Kep. selaku Dosen Pembimbing Pendamping atas kesabarannya telah memberikan waktu, bimbingan, arahan, masukan, dan dukungan selama penyusunan skripsi.
4. Ibu Ninda Ayu Prabasari Panglipurningsih, S.Kep., Ns., M.Kep. selaku Ketua Penguji yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta pikiran untuk memberikan

kritik, saran, dan masukan yang membangun selama proses seminar maupun ujian skripsi. Segala arahan yang diberikan menjadi bekal yang sangat berharga dalam menyempurnakan penulisan skripsi ini sehingga dapat tersusun dengan lebih baik.

5. Ibu Ira Ayu Maryuti, S.Kep., Ns., M.Kep. selaku Sekertaris Penguji yang telah yang telah memberikan arahan, koreksi, dan berbagai masukan yang bermanfaat sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan lebih baik.
6. Ibu Maria Manungkalit, S.Kep., Ns., M.Kep. selaku Dosen Pendamping Akademik yang selalu memberikan motivasi dan masukan selama proses perkuliahan dari awal sampai sekarang.
7. Seluruh responden pada penelitian ini peneliti menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya khususnya orang tua dari responden yang terpasang infus, yang telah bersedia mengizinkan peneliti memberikan intervensi kepada anaknya, memberikan data, dan bekerja sama selama proses penelitian ini berlangsung. Partisipasi dan kepercayaan yang diberikan sangat berarti dan menjadi bagian penting dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Pihak Rumah Sakit Adi Husada Kapasari Surabaya sudah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di Rumah Sakit Adi Husada Kapasari Surabaya.
9. Kepala ruangan IGD dan Rawat Inap Rumah Sakit Adi Husada Kapasari, peneliti mengucapkan terima kasih atas bantuan, dukungan, dan kerjasamanya selama proses pengumpulan data yang sangat berperan dalam memfasilitasi pendampingan aktif selama proses penelitian di lapangan.

10. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan Fakultas Keperawatan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya yang senantiasa mendampingi, memfasilitasi, dan mendukung perjalanan akademik penulis sampai pada tahap penyelesaian skripsi.
11. Bunda Sophia, Ayah Soedadi, dan Adik Adinda Nawita dan Dyahayu, yang selalu mendoakan serta memberikan dukungan yang tidak ada batasnya dalam segala hal sehingga peneliti tetap semangat dalam penyelesaian skripsi.
12. Pacar saya Clarita Immanuel Christabella yang selalu memberikan dukungan, motivasi, bantuan dalam segala hal sehingga peneliti dapat berada di titik ini dan tidak menyerah sampai akhir dalam penyelesaian skripsi.
13. Seluruh rekan mahasiswa Angkatan 2022 yang senantiasa menemani perjalanan akademik penulis, menjadi tempat berbagi cerita dan pengalaman, serta memberikan dukungan moral selama proses penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai keterbatasan dan kekurangan. Oleh sebab itu, penulis terbuka terhadap saran dan kritik yang konstruktif demi penyempurnaan karya ini agar dapat memberikan manfaat yang lebih luas bagi berbagai pihak.

Surabaya, 22 Juni 2026

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
SURAT PERNYATAAN.....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN	iv
PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
HALAMAN PERSETUJUAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
DAFTAR ISI ARTIKEL ILMIAH HASIL PENELITIAN	xix
ABSTRAK	xx
<i>ABSTRACT</i>	xxi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.3.1 Tujuan Umum	6
1.3.2 Tujuan Khusus.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Manfaat Teoritis	7
1.4.2 Manfaat Praktis	7
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Konsep Nyeri.....	9
2.1.1 Definisi Nyeri	9
2.1.2 Patofisiologi Nyeri Pemasangan Infus	10
2.1.3 Dampak Nyeri Pemasangan Infus	10
2.1.4 Klasifikasi Nyeri	11

2.1.5	Pengukuran Skala Nyeri Pada Anak	12
2.2	Tindakan Prosedur Pemasangan Infus	16
2.2.1	Pengertian Prosedur Pemasangan Infus	16
2.2.2	Tujuan Pemasangan Infus	16
2.2.3	SOP Pemasangan Infus	17
2.3	Teknik Distraksi Video Animasi <i>Virtual Reality</i>	19
2.3.1	Definisi Teknik Distraksi Video Animasi	19
2.3.2	Tujuan dan Manfaat Distraksi Video <i>Virtual Reality</i>	20
2.3.3	Mekanisme Video Animasi <i>Virtual Reality</i> Menurunkan Nyeri	21
2.3.4	Indikasi dan Kontraindikasi Teknik Distraksi Video Animasi <i>Virtual Reality</i>	23
2.3.5	Jenis Animasi Media Virtual Reality sebagai Teknik Distraksi	24
2.3.6	Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Keberhasilan Teknik Distraksi	26
2.4	Konsep Anak Usia Pra Sekolah	29
2.4.1	Definisi Anak Usia Pra Sekolah	29
2.4.2	Tahap Tumbuh Kembang Anak Prasekolah	29
2.4.3	Konsep Sehat Dan Sakit Pada Anak	30
2.4.4	Perawatan Anak Sakit	32
2.4.5	Faktor Yang Mempengaruhi Anak Sakit	34
BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS		36
3.1	Kerangka Konsep	36
3.2	Pengaruh Teknik Distraksi Video Animasi <i>Virtual Reality</i> Terhadap Nyeri Pada Anak Prasekolah Pasca Pemasangan Infus	37
3.3	Hipotesis	38
BAB 4 METODE PENELITIAN		40
4.1	Desain Penelitian	40
4.2	Identifikasi Variabel Penelitian	41
4.2.1	Variabel Bebas (<i>Independent Variable</i>)	41
4.2.2	Variabel Terikat (<i>Dependent Variable</i>)	41
4.3	Definisi Operasional Variabel Penelitian	41
4.4	Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel	42
4.4.1	Populasi	42
4.4.2	Sampel	43
4.4.3	Teknik Sampling	44
4.5	Kerangka Kerja	45
4.6	Metode Pengumpulan Data	46
4.6.1	Prosedur Pengumpulan Data	46
4.6.2	Instrumen Penelitian	47
4.6.3	Waktu dan Lokasi Penelitian	48
4.7	Uji Validitas Realibilitas	48
4.7.1	Uji Validitas	48
4.8	Teknik Analisis Data	50
4.8.1	Editing	50

4.8.2	Tabulating.....	50
4.8.3	Scoring	51
4.8.4	Uji Statistik.....	51
4.9	Etika Penelitian	52
4.9.1	Prinsip Etika Penelitian	52
BAB 5 HASIL PENELITIAN		56
5.1	Karakteristik Lokasi Penelitian	56
5.1.1	Rumah Sakit Adi Husada Kapasari	56
5.2	Data Penelitian	58
5.3	Data Umum	58
5.2.2	Data Khusus	66
BAB 6 PEMBAHASAN		72
6.1	Skor Nyeri Anak Prasekolah Sebelum Diberikan Teknik Distraksi Video Animasi <i>Virtual Reality</i> di Rumah Sakit Adi Husada Kapasari Surabaya	72
6.2	Skor Nyeri Anak Prasekolah Setelah Diberikan Teknik Distraksi Video Animasi <i>Virtual reality</i> di Rumah Sakit Adi Husada Kapasari Surabaya	82
6.3	Pengaruh Teknik Distraksi Video Animasi <i>Virtual Reality</i> Terhadap Nyeri Anak Prasekolah Pasca Pemasangan Infus di Rumah Sakit Adi Husada Kapasari Surabaya.....	89
6.4	Keterbatasan Penelitian	96
BAB 7 KESIMPULAN DAN SARAN		98
7.1	Kesimpulan.....	98
7.2	Saran.....	98
7.2.1	Bagi Anak.....	98
7.2.2	Bagi Rumah Sakit Adi Husada Kapasari Surabaya	98
7.2.3	Bagi Perawat Anak.....	99
7.2.4	Bagi Peneliti Selanjutnya	99
DAFTAR PUSTAKA		100
LAMPIRAN.....		131
ARTIKEL ILMIAH HASIL PENELITIAN		132

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 SOP Pemasangan Infus	17
Tabel 2.2 SOP Pemberian Video Animasi	28
Tabel 4.1 Desain Penelitian Pengaruh Teknik Distraksi Video Animasi Menggunakan <i>Virtual Reality</i> Terhadap Nyeri Pada Anak Prasekolah Pasca Pemasangan Infus	40
Tabel 4.2 Definisi Operasional Pengaruh Teknik Distraksi Video Animasi Menggunakan <i>Virtual Reality</i> Terhadap Nyeri Pada Anak Prasekolah Pasca Pemasangan Infus	41
Tabel 5.1 Distribusi Data Skor Nyeri Anak Prasekolah Sebelum dan Sesudah Diberikan Teknik Distraksi Video Animasi <i>Virtual Reality</i>	67
Tabel 5.2 Uji Normalitas <i>Shapiro-Wilk</i>	69
Tabel 5.3 Hasil Uji <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i> Skor Nyeri Pre-Post Intervensi .	70
Tabel 5.4 Hasil Uji <i>Wilcoxon Signed Ranks Test</i> Nyeri Pre-Post Intervensi	70

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 <i>Visual Analoge Scale</i>	13
Gambar 2.2 <i>Numeric Rating Scale</i>	13
Gambar 2.3 Wong-Baker <i>FACES Pain Rating Scale</i>	16
Gambar 2.4 Perangkat <i>Virtual Reality</i>	23
Gambar 2.5 <i>Handphone</i>	23
Gambar 4.1 Kerangka Kerja Penelitian Pengaruh Teknik Distraksi Video Animasi <i>Virtual Reality</i> Terhadap Nyeri Anak Prasekolah Pasca Pemasangan Infus.....	45
Gambar 5.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia di Rumah Sakit Adi Husada Kapasari pada tanggal 23 April – 23 Mei 2026.....	58
Gambar 5.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin di Rumah Sakit Adi Husada Kapasari pada tanggal 23 April – 23 Mei 2026.....	59
Gambar 5.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Diagnosis Medis di Rumah Sakit Adi Husada Kapasari pada tanggal 23 April – 23 Mei 2026	60
Gambar 5.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Pemasangan Infus di Rumah Sakit Adi Husada Kapasari pada tanggal 23 April – 23 Mei 2026	60
Gambar 5.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Urutan Anak Dalam Keluarga di Rumah Sakit Adi Husada Kapasari pada tanggal 23 April – 23 Mei 2026.....	61
Gambar 5.6 Karakteristik Responden Berdasarkan Pengasuh Utama Anak di Rumah Sakit Adi Husada Kapasari pada tanggal 23 April – 23 Mei 2026.....	62
Gambar 5.7 Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Dirawat di Rumah Sakit Adi Husada Kapasari pada tanggal 23 April – 23 Mei 2026..	62
Gambar 5.8 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir Orang Tua di Rumah Sakit Adi Husada Kapasari pada tanggal 23 April – 23 Mei 2026.....	63
Gambar 5.9 Karakteristik Responden Berdasarkan Jumlah Saudara Kandung di Rumah Sakit Adi Husada Kapasari pada tanggal 23 April – 23 Mei 2026.....	64
Gambar 5.10 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Anak di Rumah Sakit Adi Husada Kapasari pada tanggal 23 April – 23 Mei 2026	64

Gambar 5.11	Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Orang Tua/ Wali di Rumah Sakit Adi Husada Kapasari pada tanggal 23 April – 23 Mei 2026	65
Gambar 5.12	Karakteristik Responden Berdasarkan Hubungan Dengan Anak di Rumah Sakit Adi Husada Kapasari pada tanggal 23 April – 23 Mei 2026	66
Gambar 5.13	Karakteristik Responden Berdasarkan Pengalaman Infus Sebelumnya di Rumah Sakit Adi Husada Kapasari pada tanggal 23 April – 23 Mei 2026	66

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Lembar Penjelasan Menjadi Responden	110
Lampiran 2: Lembar Persetujuan Menjadi Responden	112
Lampiran 3 : Data Demografi	113
Lampiran 4: SOP Teknik Distraksi Video Animasi Virtual Reality	115
Lampiran 5 Surat Pengantar Penelitian dari Fakultas ke Rumah Sakit	117
Lampiran 6 Hasil pretest posttest	118
Lampiran 7 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari RS	120
Lampiran 8 Rekapitulasi data anak	121
Lampiran 9 Rekapitulasi Data Orang Tua	124
Lampiran 10 Uji Normalitas	126
Lampiran 11 Uji Statistik	127
Lampiran 12 Dokumentasi	128

DAFTAR ISI ARTIKEL ILMIAH HASIL PENELITIAN

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	131
DAFTAR ISI ARTIKEL ILMIAH HASIL PENELITIAN	132
ABSTRAK	133
<i>ABSTRACT</i>	134
PENDAHULUAN	134
METODE PENELITIAN	135
HASIL PENELITIAN	136
PEMBAHASAN	138
SIMPULAN	139
SARAN	140
BIODATA PENULIS	141

ABSTRAK

PENGARUH TEKNIK DISTRAKSI VIDEO ANIMASI *VIRTUAL REALITY* TERHADAP NYERI PADA ANAK PRASEKOLAH PASCA PEMASANGAN INFUS

Oleh: Aryo Damar Panuluh

Nyeri karena pemasangan infus yang tidak teratasi dapat menyebabkan respon negatif pada anak seperti menangis, berteriak, gelisah, dan dapat menimbulkan trauma atau hospitalisasi pada anak sehingga menghambat tindakan selanjutnya. Teknik distraksi seperti video animasi *virtual reality* dapat membantu anak mengontrol dan mengurangi rasa nyeri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknik distraksi video animasi *virtual reality* terhadap nyeri anak prasekolah pasca pemasangan infus. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *pre experimental one group pretest-posttest design* dengan teknik sampling *consecutive sampling*. Populasi penelitian 44 anak di ruang IGD dan Rawat Inap Rumah Sakit Adi Husada Kapasari Surabaya, dengan jumlah sampel yang digunakan sebanyak 32 responden sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi penelitian. Intervensi teknik distraksi video animasi *virtual reality* ini dilakukan dengan durasi video animasi selama 10 menit dan dilakukan pasca pemasangan infus. Instrumen penelitian ini menggunakan Wong-Baker FACES *Pain Rating Scale*. Analisis dilakukan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor nyeri *pretest* 7,75 dan skor nyeri *posttest* 2,94 dengan selisih rata-rata skor nyeri 4,875. Hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan nilai $p=0,000$ ($p<0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Teknik distraksi video animasi *virtual reality*, berpengaruh terhadap nyeri pada anak prasekolah pasca pemasangan infus. *Virtual reality* dapat menampilkan suasana virtual yang nyata, seperti lingkungan interaktif tertentu sehingga anak dapat terfokus ke tayangan yang diberikan dan memberikan efek distraksi seperti meningkatkan rasa nyaman, menurunkan kecemasan dan menurunkan persepsi nyeri pada anak.

Kata Kunci: Nyeri, Video Animasi, *Virtual Reality*, Anak prasekolah

ABSTRACT

THE EFFECT OF VIRTUAL REALITY ANIMATION VIDEO DISTRACTION TECHNIQUE ON PAIN IN PRESCHOOL CHILDREN AFTER INTRAVENOUS CATHETER INSERTION

By: Aryo Damar Panuluh

Pain resulting from intravenous catheter insertion that is not properly managed can lead to negative responses in children, such as crying, screaming, restlessness, and may cause trauma or hospitalization-related distress, which can interfere with subsequent medical procedures. Distraction techniques, such as virtual reality animated videos, can help children control and reduce pain perception. This study aimed to determine the effect of virtual reality animated video distraction techniques on pain in preschool children after intravenous catheter insertion. This study employed a quantitative approach using a pre-experimental one-group pretest–posttest design with consecutive sampling. The study population consisted of 44 children in the Emergency Department and Pediatric Inpatient Ward of Adi Husada Kapasari Hospital, Surabaya, with a total sample of 32 respondents who met the inclusion and exclusion criteria. The virtual reality animated video distraction intervention was administered for 10 minutes after intravenous catheter insertion. Pain was assessed using the Wong-Baker FACES Pain Rating Scale. Data were analyzed using the Wilcoxon Signed Rank Test. The results showed that the mean pretest pain score was 7.75, while the mean posttest pain score was 2.94, with a mean difference of 4.875. The Wilcoxon Signed Rank Test yielded a p-value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating that H_0 was rejected and H_1 was accepted. Virtual reality animated video distraction had a significant effect on reducing pain in preschool children after intravenous catheter insertion. Virtual reality creates immersive and interactive virtual environments that capture children's attention, thereby providing a distraction effect, increasing comfort, reducing anxiety, and decreasing pain perception.

Keywords: *Pain, Animation Video, Virtual Reality, Preschool Children.*