

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Operasi merupakan suatu tindakan medis menggunakan pisau dan melakukan irisan pada tubuh dengan tujuan memperbaiki organ tubuh manusia (Kemenkes, 2022). Pembedahan menurut jenisnya dibedakan menjadi dua jenis yaitu bedah mayor dan minor. Operasi minor adalah operasi pada sebagian kecil dari tubuh yang mempunyai resiko komplikasi lebih kecil dibandingkan operasi mayor. Biasanya pasien yang menjalani operasi minor dapat pulang pada hari yang sama. Sedangkan operasi mayor adalah operasi yang melibatkan organ tubuh secara luas dan mempunyai tingkat resiko yang tinggi terhadap kelangsungan hidup klien (Edy & Hidayah, 2023).

Sirkumsisi atau khitan termasuk dalam operasi minor, sirkumsisi adalah proses pelepasan kulit yang menyelubungi bagian ujung penis. Sirkumsisi dapat dilakukan pada orang dewasa, anak-anak, atau bahkan bayi. Di Indonesia umumnya proses ini dilakukan pada anak usia sekolah dasar atau 6 sampai 12 tahun. Semakin tua pria atau anak laki-laki saat dilakukan sirkumsisi semakin tinggi tingkat kesulitannya, semakin besar resikonya, dan semakin lama juga proses penyembuhannya.

Pada tahun 2007, WHO mengemukakan prevalensi sunat pada laki-laki usia 15 tahun atau lebih adalah 30%. Hasil riset yang dilakukan Morris et al. (2016) mencatat jumlah prevalensi sirkumsisi global adalah 37% hingga 40%. Menurut *World Population Review* (2024), di beberapa negara, prevalensi sunat laki-laki sangat tinggi, terutama di negara-negara dengan mayoritas penduduk Muslim seperti Indonesia, Bangladesh, dan Pakistan. Di Asia Tenggara tercatat memiliki prevalensi sunat laki-laki yang cukup tinggi. Beberapa negara tersebut di antaranya adalah Indonesia dengan persentase terbesar yakni 92,5%. Posisi kedua diraih oleh Filipina dengan persentase 91,7%. Selanjutnya di posisi ketiga diikuti oleh Malaysia dengan persentase 61,4%, sedangkan Brunei Darussalam menempati posisi keempat dengan

persentase 51,9%. Pada tahun 2023 prevalensi anak yang dilakukan tindakan sirkumsisi di Rumah Sunat Elnara Bandar Lampung sebanyak 250 anak dan pada tahun 2024 sebanyak 273 anak sedangkan prevalensi tindakan sirkumsisi di Rumah Sunat ABM Lampung pada 2023 sebanyak 1.088 anak dan pada tahun 2024 sebanyak 792 anak.

Pada sebagian besar orang tua di Indonesia anak laki-lakinya sudah dipersiapkan untuk melakukan sirkumsisi dengan sudah diberikannya informasi terkait sirkumsisi pada anak, hanya saja banyak anak yang mengalami kecemasan pada saat pelaksanaan sirkumsisi. Persepsi anak yang salah tentang sirkumsisi dapat mengakibatkan kecemasan anak yang berlebihan seperti, tegang, gelisah, gugup, bahkan sampai menangis. Kecemasan adalah salah satu hal yang akan dihadapi anak sebelum melakukan sirkumsisi, penyebab dari kecemasan yaitu berupa rasa nyeri dan takut saat proses sirkumsisi. Pada umumnya orang tua dan tenaga medis menganggap hal ini remeh tetapi pada kenyataannya jika hal ini di biarkan akan sangat berdampak fatal bagi status mental anak (Khasanah (2014) dalam Wibya et al., 2021)). Kecemasan adalah sekumpulan rasa takut yang tidak meyenangkan dan biasanya disertai dengan gejala fisiologis seperti, peningkatan tekanan darah, nafas cepat atau lambat, dan gugup (Halawa et al., 2023). Kecemasan dapat menimbulkan trauma yang berkepanjangan sehingga menyebabkan hospitalisasi pada anak. Selama hospitalisasi anak akan mengalami krisis stressor yakni nyeri dengan menyeringai wajah, menangis, mengatupkan gigi, menggigit bibir, membuka mata dengan lebar bahkan dapat berakibat pada perbuatan yang fatal seperti tindakan agresif contohnya menendang, memukul, menggigit serta berlari keluar. Sehingga hal tersebut tentu akan mengganggu proses sirkumsisi

Distraksi merupakan suatu teknik yang digunakan untuk mengalihkan perhatian dari rasa sakit, ketidaknyamanan, atau kecemasan yang dialami. Dalam konteks medis, distraksi dapat membantu pasien, terutama anak-anak, untuk merasa lebih tenang dan nyaman selama prosedur yang mungkin menakutkan bagi mereka. Distraksi dapat dilakukan melalui berbagai cara,

termasuk penggunaan media visual, audio, atau interaktif yang menarik perhatian pasien dari pengalaman yang tidak menyenangkan (Bruinsma et al., 2024).

Salah satu bentuk distraksi di era modern ini adalah penggunaan media video dengan teknologi *virtual reality* (VR). VR menawarkan pengalamam yang imersif yang memungkinkan anak-anak untuk terlibat dalam lingkungan yang berbeda dan menyenangkan, sehingga mengalihkan perhatian dari tindakan yang sedang berlangsung.

Dalam penelitian sebelumnya Wibya et al (2021) di dapatkan hasil yang membuktikan bahwa terapi bermain *video game* berpengaruh terhadap tingkat kecemasan anak pre sirkumsisi. Dalam penelitian sebelumnya Koo et al (2020) didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa penggunaan *virtual reality* (VR) adalah strategi yang efektif untuk mengurangi kecemasan praoperasi.

Pada Rumah Sunat Elnara dan Rumah Sunat ABM intervensi yang dilakukan untuk mengatasi kecemasan anak pada pre operasi sirkumsisi dengan cara mengenalkan lingkungan rumah pada anak dan memberi distraksi bermain di area *playground* yang ada di rumah. Pada saat intra operasi apabila anak masih mengalami kecemasan yang tinggi Rumah Sunat Elnara dan Rumah Sunat ABM memberikan distraksi bermain yang dilakukan di ruang tindakan kembali.

Dalam penelitian sebelumnya belum ada yang mengeksplorasi penggunaan *virtual reality* (VR) dalam konteks prosedur sirkumsisi di Rumah Sunat Elnara dan Rumah Sunat ABM, Bandar Lampung. Penelitian berfokus pada evaluasi tingkat kecemasan anak. Hal ini menggarisbawahi pentingnya memahami pengalaman subjektif anak selama prosedur medis. Dengan memanfaatkan metode distraksi inovatif berupa video berbasis VR, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap literatur keperawatan anak, khususnya di Indonesia, sekaligus membuka peluang bagi pengaplikasian teknologi mutakhir dalam praktik keperawatan modern

Berdasarkan fenomena di atas peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh distraksi dengan *virtual reality* (VR) terhadap tingkat kecemasan anak pada

tindakan sirkumsisi di Rumah Sunat di Bandar Lampung. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan Judul “Pengaruh Distraksi Dengan *Virtual reality (VR)* Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Pada Tindakan sirkumsisi di Rumah Sunat di Bandar Lampung Tahun 2025”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah ada pengaruh distraksi dengan *virtual reality (VR)* terhadap tingkat kecemasan anak pada tindakan sirkumsisi di Rumah Sunat di Bandar Lampung tahun 2025.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini untuk mengetahui pengaruh distraksi dengan *virtual reality (VR)* terhadap tingkat kecemasan anak pada tindakan sirkumsisi di Rumah Sunat di Bandar Lampung tahun 2025

2. Tujuan Khusus

- a. Diketahui karakteristik responden pada anak sirkumsisi di Rumah Sunat di Bandar Lampung Tahun 2025
- b. Diketahui nilai rata-rata kecemasan anak pada pelaksanaan tindakan sirkumsisi dengan diberikan terapi distraksi menggunakan video animasi dengan *virtual reality (VR)* di Rumah Sunat di Bandar Lampung Tahun 2025
- c. Diketahui nilai rata-rata kecemasan anak pada pelaksanaan tindakan sirkumsisi tanpa diberikan terapi distraksi menggunakan video animasi dengan *virtual reality (VR)* di Rumah Sunat di Bandar Lampung Tahun 2025
- d. Diketahui perbedaan nilai rata-rata kecemasan anak pada pelaksanaan tindakan sirkumsisi dengan dan tanpa diberikan terapi distraksi dengan *virtual reality (VR)* di Rumah Sunat di Bandar Lampung Tahun 2025

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam pengembangan pengetahuan dan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa atau calon perawat dalam memberikan asuhan keperawatan dalam tindakan terutama untuk mengurangi kecemasan pada anak intra operasi sirkumsisi dengan melakukan terapi video *virtual reality* (VR).

2. Manfaat Aplikatif

a. Manfaat Bagi Rumah Sunat Di Bandar Lampung

Hasil peneliti dapat digunakan sebagai informasi dan masukan bagi perawat dan pemilik Rumah Sunat di Bandar Lampung mengenai mengenai pengaruh distraksi dengan video dengan *virtual reality* (VR) terhadap tingkat kecemasan anak pada tindakan sirkumsisi. Sehingga perawat dan pemilik Rumah Sunat di Bandar Lampung dapat memberikan pelayanan kepada pasien dengan maksimal.

b. Manfaat Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai salah satu referensi ilmiah atau sumber literatur khususnya pengaruh distraksi dengan video dengan *virtual reality* (VR) terhadap tingkat kecemasan anak pada tindakan sirkumsisi sehingga mutu pendidikan menjadi lebih baik lagi.

c. Manfaat Bagi Peneliti Berikutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bahan penelitian dan menambah wawasan ilmu pengetahuan khususnya pengaruh distraksi dengan video dengan *virtual reality* (VR) terhadap tingkat kecemasan anak pada tindakan sirkumsisi.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah Keperawatan Perioperatif Anak. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui pengaruh distraksi dengan *virtual reality* (VR) terhadap tingkat kecemasan anak pada tindakan sirkumsisi. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif desain analitik pendekatan *pre experiment*

dengan *static group comparison*. Analisis bivariat yang digunakan pada penelitian ini jika data terdistribusi normal menggunakan uji *Independen t-test*, namun jika data tidak terdistribusi normal uji yang akan digunakan adalah uji *Mann-Whitney U*. Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan lembar observasi dan intervensi menggunakan video animasi *virtual reality*. Penelitian ini dilaksanakan di Rumah Sunat di Bandar Lampung Tahun 2025.