

Pengaruh penggunaan permainan elektronik terhadap Nyeri saat prosedur perawatan luka pada pasien bedah ORIF di RSUD Purbalingga

Martyarini Budi S, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20306265&lokasi=lokal>

Abstrak

Perawatan luka dianggap sebagai prosedur yang menyakitkan dan menyebabkan kecemasan bagi pasien. Agen analgesia yang diberikan terkadang tidak dapat mengatasi nyeri prosedural dan memberikan efek samping yang merugikan. Intervensi dengan permainan elektronik berdasarkan pada distraksi yang digunakan untuk menghambat rangsang nyeri mengarah ke otak. Penelitian ini bertujuan ingin mengetahui efek dari permainan elektronik terhadap nyeri pada pasien post ORIF. Metode penelitian menggunakan quasi-experimental with a post-test only with control group, dengan 12 sampel dalam tiap kelompok (Kelompok kontrol dan Kelompok Intervensi). Penelitian ini menggunakan uji t independent sebagai uji statistik. Hasilnya, rata-rata skala nyeri pada pasien kelompok kontrol adalah 65.5 (SD.10.75) dan kelompok intervensi adalah 47.75 (SD 15.1). Penelitian ini membuktikan bahwa permainan elektronik mempunyai efek distraksi pada nyeri prosedur dan dapat digunakan sebagai pilihan untuk terapi komplementer pada nyeri akut.

<hr>

The management of wound dressing is reported as painful, distressing and a cause of anxiety for the patient. The traditional method of pharmacologic analgesia is often insufficient to cover procedural pain, and it can have deleterious side effects. Intervention with electronic games is based on distraction or interruption in the way current thoughts, including pain, are processed by the brain. This study investigates whether playing an electronic game, decreases procedural pain in patient with post ORIF. The paper reports on the findings of a quasi-experimental with a post-test only with control group, in which 12 patient in each group (Control Group & Intervention Group). This study used t - independent test for the statistical test. The result showed average pain scores for control group was, 65.5 mm (SD 10.75), while the intervention group who having electronic games, the average pain score was 47.75 mm (SD 15.1). The study provides strong evidence supporting electronic games in providing distraction effect on the procedural pain, suggesting another option in complementary therapy of patient acute pain.