

BAB VII

PENUTUP

A. Simpulan

1. Pada kelompok intervensi usia anak terbanyak adalah anak usia 4 tahun dengan persentase 27,3%. Pada kelompok kontrol terbanyak anak usia 10 tahun dengan persentase 68,2%. Jenis kelamin terbanyak kelamin laki-laki pada kedua kelompok dengan persentase 63,6% kelompok intervensi dan 54,5% kelompok kontrol.
2. Kecemasan anak sebelum intervensi VR pada kelompok intervensi terbanyak anak mengalami kecemasan sedang (40,9%) dan setelah intervensi terjadi penurunan tingkat kecemasan dengan anak terbanyak mengalami tidak cemas (45,5%). Diperoleh 82% anak mengalami penurunan kecemasan setelah diberikan distraksi VR.
3. Kecemasan anak sebelum dilakukan prosedur pemasangan infus pada kelompok kontrol terbanyak anak mengalami sangat cemas (40,9 %). Setelah dilakukan pemasangan infus terjadi peningkatan 50% anak sangat cemas. Diperoleh 95% anak mengalami peningkatan kecemasan pada kelompok kontrol.
4. Nyeri anak pada kelompok intervensi lebih rendah dibandingkan kelompok kontrol, pada kelompok intervensi anak terbanyak mengalami sedikit nyeri (45,4%) setelah diberikan distraksi VR, sedangkan kelompok kontrol anak terbanyak mengalami sangat nyeri (54,5%).

5. Distraksi *virtual reality* (VR) melalui video animasi kartun berpengaruh terhadap kecemasan dan nyeri anak saat prosedur pemasangan infus di ruang rawat inap anak Rumah Sakit dr. Reksodiwiryo Kota Padang.

B. Saran

1. Bagi Pelayanan Keperawatan

Dalam upaya meningkatkan kenyamanan dan mengurangi kecemasan serta nyeri pada anak selama prosedur invasif, penerapan teknologi inovatif seperti distraksi *virtual reality* (VR) dapat menjadi solusi yang efektif. Menonton video animasi kartun menggunakan alat distraksi VR dapat dijadikan sebagai standar operasional prosedural (SOP) dalam pelayanan keperawatan di ruang rawat inap anak.

2. Bagi Institusi Keperawatan

Pada era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan keperawatan menjadi semakin penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan praktik keperawatan. Oleh karena itu, diharapkan penggunaan distraksi VR dapat dijadikan sebagai bahan media pembelajaran yang efektif.

3. Bagi Keluarga Pasien

Bagi keluarga pasien diharapkan dapat dijadikan sebagai peralihan saat anak merasa cemas dan nyeri dengan menonton video animasi kartun menggunakan alat distaksi *virtual reality* (VR) baik saat di rumah sakit maupun tindak lanjut di rumah dan dijadikan alat sebagai media

penghubung secara langsung dalam berkonsultasi pada tenaga medis dan keperawatan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai upaya pengembangan ilmu keperawatan, peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas cakupan penelitian dengan penggunaan VR yang difokuskan pada tindakan keperawatan yang berbeda, seperti tindakan injeksi, tindakan pengambilan sampel darah, prosedur kemoterapi atau penelitian dengan jumlah sampel yang lebih besar. Kemudian, menggunakan skala ukur yang lebih objektif seperti skala ukur FLACC dan skala ukur lainnya sehingga hasil yang diperoleh lebih valid.

