

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Pada penelitian ini dapat ditarik simpulan sebagai berikut :

1. Respon dalam penelitian ini yaitu adalah 20 responden sesuai dengan sampel yang telah ditentukan sebelumnya. Responden berjumlah 10 laki – laki dan 10 perempuan, usia paling banyak yaitu 7 tahun yaitu sebanyak 6 responden. Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar pasien kecemasan berjenis kelamin laki-laki dan Perempuan, untuk jenis kelamin laki-laki sebanyak 10 (50,0%) dan sebagian kecil berjenis kelamin perempuan sebanyak 10 (50,0%).

2. Tingkat kecemasan pada usia sekolah di Rumah Sakit Permata Medika Semarang sebelum diberikan *virtual reality cartoon*.

Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar pasien yang mengalami kecemasan sebelum dilakukan *virtual reality cartoon* pada pasien usia sekolah cemas sedang sebanyak 4 (20,0%) dan cemas berat sebanyak 16 (80,0%).

3. Pengaruh *virtual reality carton* untuk mengurangi tingkat kecemasan pada usia sekolah yang mengalami Hospitalisasi di Rumah Sakit Permata Medika Semarang

Hasil penelitian menunjukkan Negative Ranks ada 18 responden yang menunjukkan penurunan dalam tingkat kecemasan setelah intervensi dengan rata-rata rank 9,50 ini menunjukkan bahwa intervensi tersebut efektif dalam mengurangi kecemasan. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor atau ada kondisi lain yang mempengaruhi tingkat kecemasan pasien. Namun perubahan lebih

signifikan ke arah penurunan kecemasan, yang artinya ada Pengaruh pengaruh virtual reality carton untuk mengurangi tingkat kecemasan.

## **B. Saran**

### **a. Bagi RS Permata Medika**

RS Permata Medika dapat mempertimbangkan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan Standar Operasional Prosedur (SOP) yang mencakup penggunaan terapi non-farmakologis seperti *virtual reality cartoon* sebagai metode distraksi untuk mengurangi kecemasan pada pasien anak. SOP ini akan memastikan pendekatan yang konsisten dan efektif.

### **b. Bagi Perawat**

Pelatihan untuk Perawat: Perlu diadakan pelatihan rutin bagi perawat mengenai implementasi terapi non-farmakologis, khususnya penggunaan *virtual reality cartoon* sebagai distraksi. Pelatihan ini akan meningkatkan keterampilan perawat dalam manajemen kecemasan anak, sehingga mutu pelayanan di rumah sakit dapat terus ditingkatkan..

### **c. Bagi ibu**

Rumah sakit dapat menyediakan informasi dan edukasi kepada orang tua mengenai pentingnya peran mereka dalam mendukung proses pemulihan anak melalui terapi non-farmakologis seperti *virtual reality cartoon*. Edukasi ini bisa disampaikan melalui brosur, video pendek, atau saat konsultasi dengan tenaga medis.

d. Bagi pasien anak

RS Permata Medika dapat mempertimbangkan untuk menyediakan fasilitas khusus, seperti ruang bermain atau ruang tunggu yang dilengkapi dengan *virtual reality cartoon* yang dapat membantu mengurangi rasa kecemasan pada anak-anak selama masa pemulihan.

e. Bagi peneliti selanjutnya

RS Permata Medika dapat mendukung penelitian lanjutan terkait terapi non-farmakologis dengan menyediakan data, akses ke pasien, atau sumber daya lainnya. Dukungan ini tidak hanya akan memperkaya pengetahuan, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan metode baru dalam manajemen kecemasan pada pasien anak.

### C. Keterbatasan

1. Variasi Usia yang Terbatas: Penelitian ini hanya mencakup anak-anak usia 6 hingga 12 tahun, yang membatasi generalisasi hasil ke kelompok usia lain. Hubungan antara perkembangan kognitif dan respons terhadap *virtual reality cartoon* tidak diukur langsung, sehingga kesimpulan berdasarkan teori Piaget bersifat asumsi.
2. Ketidakseimbangan Jenis Kelamin: Jumlah responden perempuan lebih banyak dibandingkan laki-laki, yang bisa menyebabkan bias dalam hasil. Selain itu, penelitian ini tidak mengukur faktor biologis dan sosial yang mempengaruhi perbedaan gender dalam respons terhadap kecemasan.
3. Penilaian Subjektif terhadap kecemasan: Pengukuran kecemasan bersifat subjektif dan dipengaruhi oleh persepsi individu. Selain itu, penelitian ini tidak

menyertakan kelompok kontrol, sehingga sulit untuk menilai pengaruh spesifik *virtual reality cartoon* dibandingkan dengan kondisi lain.

