

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh distraksi dengan *virtual reality* terhadap kecemasan anak pada tindakan kecemasan di rumah sunat di Bandar Lampung tahun 2025, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Karakteristik responden berdasarkan umur pada kelompok kontrol didominasi oleh usia 6–9 tahun yaitu sebanyak 12 responden (63,2%) dan kelompok intervensi juga berada pada rentang usia 6-9 tahun yaitu sebanyak 14 responden (68,4%). Karakteristik responden berdasarkan agama pada kelompok kontrol, mayoritas responden beragama Islam sebanyak 17 orang (89,5%) dan pada kelompok intervensi juga beragama Islam, yaitu sebanyak 18 orang (92,1%). Pada kelompok kontrol, anak dengan pendamping terbanyak adalah ibu, yaitu sebanyak 12 responden (63,2%) dan kelompok intervensi adalah ayah sebanyak 10 responden (52,6%).
2. Nilai rata-rata kecemasan anak pada kelompok yang diberikan intervensi distraksi dengan *virtual reality* (VR) saat pelaksanaan tindakan sirkumsisi adalah sebesar 1,05 dengan standar deviasi 0,621. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak mengalami kecemasan pada tingkat ringan hingga tidak cemas sama sekali.
3. Nilai rata-rata kecemasan anak pada kelompok kontrol yang tidak diberikan intervensi distraksi dengan *virtual reality* (VR) adalah sebesar 3,11 dengan standar deviasi 0,809, yang menunjukkan bahwa tingkat kecemasan anak berada pada kategori sedang hingga berat.
4. Terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kecemasan anak pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol dibuktikan dari hasil uji statistik *Mann-Whitney U* dengan nilai *p-value* = 0,000 (*p* < 0,05).

B. Saran

1. Bagi Rumah Sunat Elnara dan Rumah Sunat ABM Bandar Lampung

Hasil penelitian distraksi dengan media *virtual reality* (VR) dapat menurunkan kecemasan anak, maka bagi kedua Rumah Sunat dapat menggunakan distraksi dengan *virtual reality* ini sebagai bagian dari intervensi non-farmakologis untuk menurunkan tingkat kecemasan anak pada tindakan sirkumsisi. Karena pendekatan ini dapat menjadi metode tambahan yang inovatif dan menyenangkan bagi anak dalam mendukung keberhasilan tindakan serta kenyamanan pasien selama prosedur berlangsung.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Kepada peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan cakupan yang lebih luas, melibatkan lebih banyak jumlah responden, menggunakan metode *simple random sampling* untuk menentukan responden kontrol maupun intervensi, meneliti lebih lanjut pada topik pendampingan orang tua, serta membandingkan efektivitas distraksi VR dengan metode distraksi lainnya, sehingga hasil penelitian menjadi lebih mendalam dan dapat digeneralisasikan.

3. Bagi Instansi Pendidikan

Kepada institusi pendidikan keperawatan, khususnya Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan, dapat menambahkan materi mengenai penggunaan teknologi dalam intervensi keperawatan anak, termasuk terapi distraksi seperti *virtual reality* (VR), guna meningkatkan wawasan dan keterampilan mahasiswa dalam menghadapi pasien anak yang mengalami kecemasan saat tindakan medis.