

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Acute Lymphoblastic Leukemia (ALL) merupakan jenis kanker yang paling sering terjadi pada anak dan memerlukan pengobatan jangka panjang melalui kemoterapi. Proses kemoterapi tidak hanya menimbulkan dampak fisik, tetapi juga dampak psikologis pada anak, salah satunya ansietas atau kecemasan. Ansietas pada pasien anak yang menjalani kemoterapi ditandai dengan rasa takut terhadap prosedur pengobatan, kekhawatiran rasa sakit, gangguan pola tidur, serta perubahan kondisi emosional dan perilaku selama perawatan di rumah sakit.

Berdasarkan hasil studi kasus pada dua pasien anak dengan Acute Lymphoblastic Leukemia (ALL), kedua pasien mengalami ansietas ringan akibat prosedur kemoterapi. Intervensi keperawatan berupa terapi distraksi virtual reality selama tiga hari menunjukkan hasil positif dalam menurunkan tingkat kecemasan pasien. Terapi menggunakan tayangan video kartun sesuai usia dan minat pasien, sehingga anak tampak lebih nyaman, rileks, dan kooperatif selama kemoterapi.

Hasil evaluasi menunjukkan perubahan kondisi pasien secara subjektif dan objektif. Kedua pasien menyatakan rasa takut terhadap kemoterapi berkurang, merasa lebih nyaman selama

perawatan, serta pola tidur membaik. Secara objektif, pasien tampak lebih segar, kurang lesu, fokus, dan berinteraksi baik selama keperawatan. Pengukuran Child Anxiety Scale-State (CAS-S) juga menunjukkan penurunan skor kecemasan bertahap pada kedua pasien pasca-terapi.

Berdasarkan Standar Luaran Keperawatan Indonesia (SLKI), indikator verbalisasi khawatir dan pola tidur mengalami perbaikan setelah tiga hari implementasi. Hal ini mengindikasikan terapi distraksi virtual reality efektif mengalihkan perhatian dari rasa takut, nyeri, dan kecemasan kemoterapi melalui stimulasi visual-audio yang sesuai tahap perkembangan anak usia sekolah.

Dengan demikian, terapi distraksi virtual reality merupakan intervensi nonfarmakologis yang efektif untuk menurunkan ansietas pada anak dengan Acute Lymphoblastic Leukemia (ALL) menjalani kemoterapi. Intervensi ini dapat diterapkan dalam asuhan keperawatan jiwa dan atraumatic care guna meningkatkan kenyamanan, mengurangi ketakutan, serta membantu adaptasi anak selama pengobatan di rumah sakit.

B. Saran

1. Bagi Perawat

Perawat diharapkan dapat menggunakan terapi distraksi virtual reality sebagai salah satu intervensi nonfarmakologis untuk membantu menurunkan kecemasan pada pasien anak yang menjalani kemoterapi sehingga anak menjadi lebih nyaman dan kooperatif selama perawatan.

2. Bagi Rumah Sakit

Rumah sakit diharapkan dapat menyediakan media terapi distraksi seperti virtual reality sebagai bentuk dukungan pelayanan atraumatic care pada pasien anak selama menjalani perawatan dan tindakan medis.

3. Bagi Keluarga Pasien

Keluarga diharapkan memberikan dukungan emosional, pendampingan, dan motivasi kepada anak selama menjalani kemoterapi agar anak merasa lebih aman, nyaman, dan mampu beradaptasi dengan proses pengobatan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian dengan jumlah responden yang lebih banyak dan waktu intervensi yang lebih panjang untuk mengetahui efektivitas terapi virtual reality secara lebih optimal terhadap penurunan ansietas pada pasien.