



KARYA TULIS ILMIAH

**ASUHAN KEPERAWATAN PADA Sdr. H DENGAN FOKUS INTERVENSI
VIRTUAL REALITY (VR) DENGAN EVALUASI *SENSORY GROUNDING
TECHNIQUES* (SGT) PADA PASIEN *AUDITORY HALLUCINATIONS*
DI RSJD DR. ARIF ZAINUDIN SURAKARTA**

Oleh

EKA MAIA RAHMADHANI

NIM : 2301011

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM DIPLOMA TIGA
FAKULTAS SAINS DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS AN NUUR**

2026

BAB V

PENUTUP

Usai penulis menyelesaikan rangkaian asuhan keperawatan pada Tn. H dengan diagnosis utama Gangguan Persepsi Sensori: *Auditory Hallucinations* di Ruang Nakula RSJD Dr. Arif Zainudin Surakarta melalui pendekatan intervensi inovatif berbasis *Virtual Reality* (VR) dengan evaluasi *Sensory Grounding Techniques* (SGT), penulis akan memaparkan simpulan dan saran yang mengacu pada temuan klinis selama proses asuhan keperawatan berlangsung. Simpulan disusun berdasarkan pencapaian tujuan pada setiap tahap proses keperawatan yang telah dilaksanakan, sedangkan saran dirumuskan sebagai rekomendasi *konstruktif* bagi pengembangan praktik keperawatan jiwa di masa mendatang.

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil implementasi asuhan keperawatan pada Tn. H dengan Gangguan Persepsi Sensori: *Auditory hallucinations* di Ruang Nakula RSJD Dr. Arif Zainudin Surakarta, dapat disimpulkan bahwa pengkajian keperawatan yang dilaksanakan secara komprehensif yang dimulai pada 26-28 Maret 2026 berhasil mengidentifikasi faktor predisposisi utama berupa riwayat genetik dari pihak ibu dan pola koping maladaptif, serta faktor presipitasi berupa konflik interpersonal dengan saudaranya yang memicu distorsi persepsi. Pengkajian terhadap karakteristik halusinasi meliputi frekuensi 2-3 kali per hari, isi imperatif, serta respon emosional berupa kecemasan dan kemarahan menjadi fondasi bagi penetapan intervensi yang tepat sasaran.

Berdasarkan analisa data menggunakan Standar Diagnosis Keperawatan Indonesia, ditegakkan tiga diagnosis keperawatan dengan prioritas utama dengan Gangguan Persepsi Sensori: *Auditory hallucinations* sebagai *core problem*, Isolasi Sosial: Menarik Diri sebagai *causa*, dan Risiko Perilaku Kekerasan sebagai *effect*. Intervensi yang dirancang mengintegrasikan Manajemen Halusinasi dengan inovasi teknik menggunakan *Virtual Reality* (VR) dengan evaluasi *Sensory Grounding Techniques* (SGT) yang secara teoretis menargetkan mekanisme neurobiologis kompetisi sensorik dan memanfaatkan prinsip *Attention Restoration Theory*.

Virtual Reality (VR) dengan evaluasi *Sensory Grounding Techniques* (SGT) menjadi intervensi inovatif yang efektif sebagai terapi komplementer untuk pasien *auditory hallucinations*, terutama dalam menjembatani orientasi realitas dan keterlibatan multisensori. Namun, eliminasi total halusinasi sulit dicapai dalam perawatan akut 5-7 hari pada pasien skizofrenia dengan riwayat kekambuhan berulang, sehingga indikator keberhasilan yang lebih valid adalah penurunan frekuensi, peningkatan kontrol diri, dan peningkatan *insight*. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik keperawatan jiwa berbasis bukti melalui integrasi teknologi digital dalam intervensi keperawatan.

B. SARAN

Berlandaskan pada temuan penelitian serta elaborasi pembahasan yang telah diuraikan secara komprehensif, penulis menyampaikan saran yang bersifat konstruktif, dengan harapan mampu memberikan kontribusi signifikan

bagi pihak-pihak yang relevan. Saran berikut dirumuskan dengan mempertimbangkan kondisi nyata di lapangan serta kebutuhan praktis yang berkembang, sehingga diharapkan tidak hanya bersifat teoretis, melainkan juga aplikatif dan dapat diimplementasikan secara berkelanjutan.

1. Bagi Peneliti

- a. Mengembangkan penelitian lanjutan dengan desain *quasi-experimental* atau *randomized controlled trial* (RCT).
- b. Menggunakan instrumen pengukuran seperti *Psychotic Symptom Rating Scales-Auditory hallucinations* (PSYRATS-AH) dan parameter fisiologis.
- c. Melakukan *follow-up* 1,3, dan 6 bulan pasca intervensi
- d. Meneliti efektivitas televisi dan *smarthphone* sebagai alternatif VR serta kemampuan SGT secara mandiri.

2. Bagi Pasien

- a. Menggunakan media televisi sebagai alternatif VR serta menerapkan teknik *grounding* secara mandiri saat halusinasi muncul.
- b. Meminum obat secara teratur sesuai jadwal yang ditentukan.
- c. Melakukan kontrol rutin ke fasilitas kesehatan.
- d. Mengaktifkan diri dalam kegiatan sosial masyarakat.

3. Bagi Keluarga Pasien

- a. Memberikan dukungan emosional dan motivasi kepada pasien.
- b. Mengingatkan dan mendampingi pasien melakukan teknik yang telah diajarkan ketika di rumah.

- c. Menciptakan lingkungan rumah yang tenang dan aman.
 - d. Mengenali tanda awal kekambuhan dan segera membawa pasien ke fasilitas kesehatan.
4. Bagi Instansi Terkait (RSJD Dr. Arif Zainudin Surakarta)
- a. Mengembangkan VR sebagai inovasi terapi modalitas modern yang sejalan dengan perkembangan teknologi kesehatan digital.
 - b. Mengalokasikan pengadaan VR guna meningkatkan kualitas pelayanan keperawatan jiwa berbasis teknologi.
 - c. Bekerja sama dengan pengembang teknologi untuk menciptakan VR berbasis digital.
 - d. Mengevaluasi secara berkala efektivitas terapi menggunakan VR-SGT melalui monitoring.
5. Bagi Institusi Pendidikan (Universitas An Nuur)
- a. Mendorong mahasiswa untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang efektivitas intervensi berbasis teknologi.
 - b. Mengembangkan *mobile application* sederhana sebagai media edukasi dan solusi alternatif untuk pasien tanpa akses VR.
 - c. Menjalin kerja sama dengan pengembang teknologi dan institusi kesehatan untuk mengaplikasikan VR sebagai standar intervensi keperawatan jiwa di masa depan.
 - d. Menyelenggarakan *workshop* pemanfaatan VR dalam asuhan keperawatan jiwa bagi dosen dan mahasiswa.