

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan tujuan dan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal diantaranya :

1. Kesimpulan Penelitian Tahap 1

Media pembelajaran VR-BVAP yang dikembangkan melalui pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang layak, valid, dan reliabel. Media VR-BVAP berbasis *virtual reality semi-imersif* berhasil dikembangkan dengan memuat materi *bundle* pencegahan VAP yang sesuai dengan standar praktik di unit perawatan intensif. Hasil uji validitas isi dan reliabilitas menunjukkan bahwa konten, instrumen, serta penyajian materi dalam VR-BVAP dapat digunakan secara konsisten dan akurat sebagai media pembelajaran bagi perawat.

2. Kesimpulan Penelitian Tahap 2

Uji efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran VR-BVAP berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan perawat dalam pencegahan VAP. Meskipun peningkatan pengetahuan juga terjadi pada kelompok kontrol, peningkatan yang lebih bermakna pada kelompok intervensi menegaskan bahwa VR-BVAP merupakan media pembelajaran yang lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Pada aspek kepatuhan, pengukuran menggunakan instrumen *self-reported* tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok intervensi dan kelompok kontrol, yang mengindikasikan bahwa penilaian subjektif memiliki keterbatasan dalam merefleksikan perubahan perilaku secara akurat. Namun demikian, variabel kepatuhan berdasarkan observasi, terdapat perbedaan bermakna antara kelompok intervensi dan kontrol pada pre-test, perbedaan tersebut tidak lagi signifikan pada post-test. Namun

demikian, peningkatan skor kepatuhan observasi pada kelompok intervensi menunjukkan selisih yang cukup besar dengan kekuatan efek kecil hingga sedang, yang mengindikasikan bahwa intervensi VR-BVAP berkontribusi positif terhadap peningkatan kepatuhan perawat dalam pencegahan VAP berdasarkan observasi langsung.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran VR-BVAP tidak hanya efektif dalam meningkatkan pengetahuan perawat, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan kepatuhan perawat terhadap praktik pencegahan VAP ketika diukur secara objektif. Media ini berpotensi menjadi inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung penerapan praktik keperawatan berbasis bukti dan peningkatan keselamatan pasien di unit perawatan intensif.

B. Implikasi dan Saran

1. Implikasi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran VR-BVAP memiliki implikasi strategis bagi pelayanan dan pendidikan keperawatan. VR-BVAP berpotensi digunakan sebagai media pendukung dalam program pelatihan dan pengembangan kompetensi perawat ICU, khususnya dalam pencegahan VAP, karena terbukti mampu meningkatkan pengetahuan dan kepatuhan perawat. Temuan ini juga memberikan implikasi kebijakan bagi rumah sakit untuk mengintegrasikan media pembelajaran berbasis VR ke dalam program pendidikan berkelanjutan (*continuing nursing education*) sebagai bagian dari upaya peningkatan mutu pelayanan dan keselamatan pasien.

2. Saran

a. Bagi Pelayanan Keperawatan

Media pembelajaran VR-BVAP dapat digunakan sebagai alternatif atau pelengkap dalam program pelatihan dan pengembangan kompetensi perawat ICU, khususnya terkait pencegahan VAP. Penggunaan VR-BVAP disarankan untuk dikombinasikan dengan supervisi klinis, audit kepatuhan, dan kebijakan institusional agar perubahan perilaku perawat dapat dipertahankan secara berkelanjutan.

b. Bagi Pengembangan Media VR-BVAP

Pengembangan VR-BVAP selanjutnya disarankan untuk diarahkan pada pengembangan media pembelajaran yang lebih imersif dan interaktif, seperti *fully immersive virtual reality*, simulasi berbasis pengambilan keputusan klinis, serta pemberian umpan balik langsung terhadap tindakan pengguna, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih mendekati kondisi klinis nyata.

c. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan evaluasi jangka panjang guna menilai retensi pengetahuan dan keberlanjutan kepatuhan perawat setelah penggunaan VR-BVAP, serta mengkaji dampak intervensi terhadap *outcome* klinis, seperti penurunan angka kejadian VAP. Selain itu, penggunaan desain penelitian dengan pendekatan campuran (*mixed methods*) dapat dipertimbangkan untuk menggali pengalaman dan persepsi perawat terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis VR.

d. Bagi Pendidikan Keperawatan

Institusi pendidikan keperawatan disarankan untuk mempertimbangkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis *virtual reality*, seperti VR-BVAP, sebagai bagian dari strategi pembelajaran inovatif dalam keperawatan kritis guna meningkatkan kesiapan mahasiswa dalam menghadapi praktik klinik di unit perawatan intensif.