

[Analisis yuridis potensi dampak perubahan skema pembiayaan proyek investasi kereta cepat Jakarta-Bandung terhadap proyek investasi lain di Indonesia = Juridical analysis of the potential impact on financing scheme changes in Jakarta-Bandung high-speed rail investment project on the other investment projects in Indonesia, Hubungan Tingkat Motivasi dan Kepuasan Mahasiswa FIK UI terhadap Tingkat Pengetahuan Menggunakan Virtual Reality = The Relationship between Motivation and Satisfaction with Knowledge Level Using Virtual Reality towards Faculty of Nursing Universitas Indonesia Students]

Richard Goenawan, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920519329&lokasi=lokal>

Abstrak

[Saat ini proyek Kereta Cepat Jakarta-Bandung (KCJB) yang dicanangkan sejak tahun 2015 masih berjalan. Proyek ini merupakan investasi yang dilakukan berdasarkan kerja sama internasional antara Indonesia dan China. Dalam kerja sama ini, China berinvestasi melalui China Development Bank (CDB) dengan biaya yang diperkirakan mencapai US\$4,5 miliar atau sekitar 64 triliun rupiah. Selama proyek ini berjalan, terdapat dua Perpres yang menaunginya, yaitu Perpres No. 107 Tahun 2015 dan Perpres No.93 Tahun 2021. Pada Perpres No. 107 Tahun 2015 dijelaskan bahwa proyek ini berbentuk Business to Business antara Konsorsium Badan Usaha Milik Negara Indonesia dan China yang pada akhirnya membentuk sistem joint venture. Selanjutnya, dalam Pasal 4 ayat (2) tertulis bahwa Pelaksanaan dari proyek ini tidak menggunakan Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) serta tidak mendapatkan jaminan Pemerintah. Namun, seiring berjalannya waktu, proyek ini ternyata mengalami pembengkakan biaya atau cost overrun. Pemerintah kembali mengeluarkan Perpres No. 93 Tahun 2021 yang sebagian besar bersifat kontradiktif dari Perpres sebelumnya. Contohnya, terkait pembiayaan dari proyek ini, Pemerintah memperbolehkan penggunaan Penyertaan Modal Negara, yang salah satunya bersumber dari APBN, dan pemberian jaminan oleh negara. Terkait hal ini, timbul adanya potensi dampak perubahan skema pembiayaan ini terhadap proyek-proyek investasi lain di Indonesia. Terlebih khusus, proyek KCJB dimasukkan menjadi salah satu dari Proyek Strategis Nasional (PSN) melalui Perpres No. 3 Tahun 2016 sehingga menurut Perpres ini total PSN mencapai 227 proyek sehingga ditakutkan bahwa kejadian terkait pembiayaan menimpa Proyek Strategis Nasional lainnya, hal ini berpotensi menambah beban negara.

.....The Jakarta-Bandung Fast Train (KCJB) project, launched in 2015, is still running. This project is an investment based on international cooperation between Indonesia and China. In this cooperation, China invests through the China Development Bank (CDB) with an estimated cost of US\$4.5 billion or around 64 trillion rupiahs. As long as this project runs, two Presidential Regulations oversee it: Presidential Decree No. 107 of 2015 and Presidential Decree No. 93 of 2021. Presidential Decree No. 107 of 2015 explained that this project was in the form of a Business Business between a Consortium of Indonesian and Chinese State-Owned Enterprises, which eventually formed a joint venture system. Furthermore, Article 4 paragraph (2) states that the implementation of this project does not use the State Revenue and Expenditure Budget (APBN) and does not receive government guarantees. However, over time, this project turned out to be experiencing cost overrun. The government issued Presidential Decree No. 93 of 2021, most of which are

contradictory to the previous Presidential Regulation. For example, regarding the financing of this project, the government allows the use of State Equity Participation, one of which is sourced from the APBN. In this regard, the author feels a potential impact of changing the financing scheme on other investment projects in Indonesia. Specifically, the KCJB project was included as one of the National Strategic Projects (PSN) through Presidential Decree no. 3 of 2016, according to this Presidential Regulation, the total PSN reached 227 projects. The author feels that if an incident related to financing befalls other National Strategy Projects, this will increase the burden on the state,

Anatomi merupakan salah satu bidang ilmu yang fundamental bagi mahasiswa keperawatan. Namun, banyak mahasiswa yang memiliki tingkat pengetahuan kurang pada bidang ilmu ini. Pengembangan teknologi simulasi *virtual reality* sebagai metode pembelajaran menjadi salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal tersebut. Penelitian dengan desain *pre-experimental* ini bertujuan untuk mengetahui hubungan tingkat motivasi dan kepuasan dengan tingkat pengetahuan menggunakan *virtual reality*. Sampel penelitian adalah 69 mahasiswa Sarjana Reguler Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia angkatan 2020. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain *Questionnaire of Motivation Dimension to Choose Learning Method using Virtual Reality Simulation*, *Satisfaction with Simulation Experience Scale*, dan kuesioner tingkat pengetahuan organ dalam tubuh manusia. Hasil penelitian menunjukkan 87% mahasiswa memiliki tingkat motivasi dan 98,6% mahasiswa memiliki tingkat kepuasan yang tinggi. Tidak terdapat hubungan signifikan antara tingkat motivasi dan tingkat pengetahuan ($p = 0,830$). Selain itu, tidak terdapat hubungan antara tingkat kepuasan dan tingkat pengetahuan ($p = 0,070$). *Virtual reality* direkomendasikan untuk dikembangkan sebagai metode pembelajaran dalam pendidikan keperawatan.

Anatomy is a fundamental field for nursing students. However, many students have a low level of knowledge in this field. The development of virtual reality simulation technology as a learning method is one way that can be done to overcome this. This research with pre-experimental design aims to determine the relationship between the level of motivation and satisfaction with the level of knowledge using virtual reality. The research sample was 69 Regular Undergraduate students from the Faculty of Nursing, Universitas Indonesia class of 2020. The instruments used in this study included the *Questionnaire of Motivation Dimension to Choose Learning Method using Virtual Reality Simulation*, *Satisfaction with Simulation Experience Scale*, and a questionnaire on the level of knowledge of organs in human body. The results showed that 87% of students had a high level of motivation and 98.6% of students had a high level of satisfaction. However, there was no significant relationship between the level of motivation and the level of knowledge ($p = 0.830$). In addition, there is no relationship between the level of satisfaction and the level of knowledge ($p = 0.070$). Virtual reality is recommended to be developed as a learning method in nursing education.