

# Perbedaan State Empathy dan Variabel Pengalaman Pengguna (UX) dalam Penggunaan Teknologi dengan Tingkat Imersivitas Berbeda = Differences in State Empathy and User Experience (UX) Variables in the Use of Technologies with Different Levels of Immersion

Andi Talitha Rachmani Umar, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920539008&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

Profesi-profesi yang melibatkan banyak interaksi manusia membutuhkan pendidikan mengenai empati untuk mendukung karier profesional mereka, sehingga pembelajaran mengenai empati penting untuk para mahasiswa. salah satunya melalui pembelajaran mengenai komunikasi empatik. Berdasarkan berbagai penelitian, salah satu teknologi pendidikan yang sedang berkembang pesat yaitu virtual reality (VR) telah menunjukkan efektivitasnya dalam memfasilitasi empati dan berbagai variabel pengalaman pengguna (UX) yaitu presence, engagement, perspective taking, embodiment, dan copresence dikarenakan sifatnya yang imersif. Penelitian ini menguji efektivitas penggunaan alat pembelajaran VR untuk memfasilitasi state empathy pada mahasiswa dibandingkan dengan alat pembelajaran dengan tingkat imersivitas lebih rendah, seperti video dua dimensi dan teks. Tujuh puluh lima mahasiswa sarjana menggunakan salah satu dari tiga alat pembelajaran komunikasi empatik dengan tingkat imersivitas berbeda (25 partisipan pada masing-masing alat pembelajaran), kemudian diukur tingkat state empathy dan beberapa variabel UX terkait saat menggunakannya. Ditemukan bahwa terdapat perbedaan signifikan tingkat state empathy antara peserta yang menggunakan ketiga alat pembelajaran tersebut. Selain itu, terdapat pula perbedaan yang signifikan pada tingkat variabel UX, yaitu engagement, presence, embodiment, dan copresence. Temuan dari penelitian ini memberikan wawasan berharga mengenai efektivitas dari teknologi imersif dan menjadi dasar untuk pengembangan alat pembelajaran yang lebih imersif, khususnya untuk pembelajaran empati.

.....Professions that involve extensive human interaction necessitate education on empathy to support their professional trajectories, which can be showcased through learning about empathetic communication. One of the rapidly advancing technologies today in education is virtual reality (VR), which, based on various studies, has exhibited its efficacy in facilitating state empathy and various related UX variables, thanks to its immersive attributes. This study examines the effectiveness of using VR as a learning apparatus to strengthen empathy for students compared to using less immersive tools such as two-dimensional video and text. Seventy-five undergraduate students were asked to use one of three empathic communication learning tools (25 participants on each learning tool), and then their perceived level of state empathy and several related UX variables during usage were measured. It was found that there was a significant difference of state empathy levels between participants who used the three learning tools. Furthermore, there were significant differences in UX variables, namely engagement, presence, embodiment, and copresence. The discoveries from this research contribute valuable insights to our understanding of the effectiveness of immersive technology, serving as a foundation for the future development of even more immersive learning tools specifically designed for empathy learning.