

Pengalaman Penggunaan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Pada Mahasiswa Rumpun Ilmu Kesehatan Universitas Indonesia = User Experience of Virtual Reality as a Learning Medium Among Health Science Students at the University of Indonesia

Situmorang, Alvina Patricia, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920546816&lokasi=lokal>

Abstrak

Penerapan keahlian dan keterampilan medis sangat penting dalam mempersiapkan mahasiswa kesehatan untuk praktik lapangan. Penggunaan teknologi Virtual Reality (VR) dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran kesehatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengalaman penggunaan VR sebagai media pembelajaran pada mahasiswa Rumpun Ilmu Kesehatan (RIK) Universitas Indonesia. Metode yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ) pada mahasiswa yang menggunakan VR di mata kuliah pengelolaan bencana. Hasil penelitian menunjukkan mayoritas responden memilih nilai positif pada skala pengalaman pengguna, seperti daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Kesimpulan menunjukkan VR sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman positif, dengan mahasiswa laki-laki dan dari Fakultas Kedokteran dan Kedokteran Gigi memberikan nilai lebih tinggi dibanding Fakultas Kesehatan Masyarakat dan Fakultas Farmasi.

.....The application of medical skills and expertise is crucial in preparing health students for field practice. The use of Virtual Reality (VR) technology can be an innovative solution in health education. This study aims to determine the experience of using VR as a learning medium for students in the Health Sciences Cluster (RIK) at Universitas Indonesia. The method used is quantitative descriptive analysis with the User Experience Questionnaire (UEQ) on students using VR in the disaster management course. The results of the study showed that the majority of respondents chose positive values on user experience scales, such as attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, and novelty. The conclusion indicates that virtual reality as a learning medium provides a positive experience, with male students and those from the Faculty of Medicine and Dentistry giving higher scores compared to Faculty of Public Health and Faculty of Pharmacy.