

Hubungan Tingkat Motivasi dan Kepuasan Mahasiswa FIK UI terhadap Pengalaman Penggunaan Virtual Reality (VR) dalam Proses Pembelajaran = The Association of Universitas Indonesia Faculty of Nursing Students Motivation and Satisfaction Level on the Use of Virtual Reality in Learning

Dhiyah Mumpuni, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20523447&lokasi=lokal>

Abstrak

Teknologi di masa kini terus berkembang dan memiliki berbagai inovasi diantaranya adalah teknologi virtual reality (VR). Pandemi COVID-19 menuntut proses pembelajaran dilakukan secara daring yang tentu membutuhkan berbagai macam teknologi. Penerapan VR dalam proses pembelajaran di keperawatan merupakan suatu hal yang masih sangat baru dan masih terus berkembang. Tingkat motivasi dan kepuasan mahasiswa dalam proses pembelajaran berkaitan dengan sejauh mana informasi yang disampaikan dapat diterima oleh mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan tingkat motivasi dan kepuasan mahasiswa terhadap pengalaman penggunaan VR dalam proses pembelajaran. Sampel penelitian ini adalah 60 mahasiswa S1 Reguler Angkatan 2018 Fakultas Ilmu Keperawatan dengan Teknik pengambilan sampel consecutive sampling. Penelitian ini merupakan penelitian quasi-experimental dengan desain One-Group Pretest-Posttest. Instrumen yang digunakan adalah Kuesioner dimensi motivasi untuk memilih metode pembelajaran dengan menggunakan virtual reality simulation (VRS) untuk tingkat motivasi dan Satisfaction with simulation experience scale untuk tingkat kepuasan. Hasil penelitian menunjukkan signifikansi $0.000 < 0.05$ untuk tingkat motivasi dan signifikansi $0.001 < 0.05$ untuk tingkat kepuasan menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan virtual reality terhadap motivasi dan kepuasan mahasiswa. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat dilakukan pada populasi yang lebih luas dan mengaitkan variabel dengan hasil pembelajaran keseluruhan.

.....Today's technology continues to develop and has various innovations including virtual reality (VR) technology. The COVID-19 pandemic forced that the learning process are carried out online which of course requires various kinds of technology. The application of VR in the learning process in nursing is something that is still new and is still continue to be developed. The level of student motivation and satisfaction in the learning process is related to the extent to which the information conveyed can be accepted by students. This study aims to determine the relationship between the level of motivation and student satisfaction with the experience of using VR in the learning process. The sample of this study was 60 Undergraduate students Class of 2018 from the Faculty of Nursing with a consecutive sampling technique. This research is a quasi-experimental research with One-Group Pretest-Posttest design. The instrument used is a Questionnaire of Motivation Dimension to Choose Learning Method using Virtual Reality Simulation (VRS) and Satisfaction with simulation experience scale for the level of satisfaction. The results showed a significance of $0.000 < 0.05$ for the level of motivation and a significance of $0.001 < 0.05$ for the level of satisfaction indicating a significant difference between before and after the use of virtual reality on student motivation and satisfaction. It is hoped that further research can be carried out on a wider population and relate the variables to the overall learning outcomes.