

Persepsi Mahasiswa Preklinik Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia terhadap Simulasi Virtual dan Gamifikasi untuk Pembelajaran Pengobatan Rasional secara Daring = Perception Toward Virtual Simulation For Online Learning of Rational Drug Use Education Among Preclinical Medical Student At Faculty of Medicine University Of Indonesia

Ragatama Riyanto, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920538295&lokasi=lokal>

Abstrak

Latar Belakang Pandemi COVID-19 telah menyebabkan perubahan besar dalam pendidikan kedokteran, dengan masuknya berbagai metode pembelajaran daring, termasuk simulasi virtual dan gamifikasi. Penggunaan kedua metode tersebut disebutkan cukup baik dalam meningkatkan pembelajaran pada berbagai topik. Inovasi tersebut juga muncul untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran seperti pada pembelajaran pengobatan rasional (POR). Penelitian ini bertujuan sebagai asesmen awal untuk menggambarkan persepsi mahasiswa preklinik FKUI terhadap pembelajaran daring menggunakan simulasi virtual berbasis web dan gamifikasi yang nantinya akan menjadi dasar perancangan pada pembelajaran POR. Metode Penelitian ini dilaksanakan dengan menyebarkan survei daring dengan consecutive sampling. Pengumpulan data berlangsung sejak bulan Agustus–Desember 2022. Analisis data menggunakan NVIVO 12 secara kualitatif dengan analisis tematik. Hasil Berdasarkan hasil analisis tematik 282 mahasiswa preklinik FKUI, didapatkan tiga tema besar, yakni optimisme, pesimisme, dan netralitas pada persepsi terhadap simulasi virtual berbasis web dan gamifikasi. Optimisme meliputi persepsi positif pada simulasi virtual, sementara pesimisme meliputi persepsi negatif. Terdapat subtema pada masing-masing tema, seperti kebermanfaatan simulasi virtual, output pembelajaran, motivasi mahasiswa, karakteristik pembelajaran, realisme simulasi virtual, sarana dan prasarana penyelenggaraan simulasi virtual serta impresi terhadap simulasi virtual. Pada tema netralisme didapatkan satu subtema berupa familiaritas mahasiswa terhadap simulasi virtual. Kesimpulan Persepsi mahasiswa kedokteran terhadap simulasi virtual, baik berbasis web dan berbasis gamifikasi dalam pembelajaran penggunaan obat rasional (POR), bervariasi. Meskipun begitu, optimisme terhadap manfaat teknologi tersebut besar. Dengan implementasi H5P dan pesatnya perkembangan teknologi, simulasi virtual berpotensi untuk diterapkan ke depannya dalam pendidikan kedokteran, khususnya pembelajaran POR.

.....Introduction The COVID-19 pandemic has caused major changes in medical education, with the introduction of various online learning methods, including virtual simulations and gamification. The use of these two methods is said to be quite good in improving learning on various topics. This innovation also appears to increase learning success, such as in rational drug use learning (RDU). This research aims as an initial assessment to describe FMUI pre-clinical students' perceptions of online learning using web-based virtual simulations and gamification which will later become the basis for designing RDU learning. Method This research was carried out by distributing an online survey with consecutive sampling. Data collection took place from August–December 2022. Data analysis used NVIVO 12 qualitatively with thematic analysis. Results Based on the results of the thematic analysis of 280 FMUI pre-clinical students, three major themes were obtained, namely optimism, pessimism and neutrality in perceptions of web-based

virtual simulations and gamification. Optimism includes positive perceptions of the virtual simulation, while pessimism includes negative perceptions. There are subthemes in each theme, such as the usefulness of virtual simulations, learning output, student motivation, learning characteristics, realism of virtual simulations, facilities and infrastructure for organizing virtual simulations and impressions of virtual simulations. In the theme of neutralism, one sub-theme was found in the form of students' familiarity with virtual simulations. Conclusion Medical students' perceptions of virtual simulations, both web-based and gamification-based in learning rational drug use (POR), vary. Even so, there is great optimism regarding the benefits of this technology. With the implementation of H5P and the rapid development of technology, virtual simulation has the potential to be applied in the future in medical education, especially POR learning.