

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada bulan Maret 2020, korban positif terkonfirmasi virus Covid-19 di kota Depok menjadi awal mulai pandemi di Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD) dalam Argaheni (2020) mengeluarkan peraturan Nomor: 36962/MPK.A/HK/2020 pada tanggal 17 Maret 2020 yaitu mengenai pembatasan pembelajaran dan bekerja yang dialihkan ke rumah atau secara daring dalam upaya pencegahan penyebaran COVID-19. Sehubungan dengan situasi tersebut, metode pembelajaran dalam dunia pendidikan, salah satu contohnya di bidang keperawatan mengalami pembaharuan, hampir semua universitas melakukan budaya adaptif yaitu membatasi aktivitas pembelajaran secara langsung dan melanjutkan pembelajaran serta penilaian melalui pembelajaran online atau disebut pembelajaran daring. Sebenarnya, menurut Irwansyah, sebelum pandemi Covid-19, sudah ada sembilan perguruan tinggi yang memiliki program pembelajaran jarak jauh, dan hanya satu yang diselenggarakan oleh pendidikan keperawatan (Angelica Herna and Tambunan Evelyn Hemme 2021). Aktivitas pembelajaran dalam dunia pendidikan keperawatan yang dimaksud adalah pembelajaran teoritis maupun praktik klinis.

Pembelajaran praktik klinis merupakan inti dari proses pendidikan keperawatan yang bertujuan agar perawat mampu memberikan pelayanan keperawatan secara profesional. Berdasarkan UU No.38 Tahun 2014, yaitu pelayanan keperawatan yang dimaksud ialah suatu bentuk pelayanan profesional yang didasarkan oleh pengetahuan dan etika keperawatan yang ditujukan kepada individu, keluarga, kelompok atau masyarakat, baik sehat maupun sakit, serta didukung oleh

sumber daya manusia sesuai tugasnya (Baso and Arofiati 2020). Pembelajaran praktik klinis memerlukan suasana lingkungan yang mirip dan nyata agar nantinya mahasiswa keperawatan dapat menghadapi berbagai kondisi pasien yang berbeda. Pembelajaran klinis biasanya dilaksanakan secara langsung dengan adanya sebuah kasus simulasi, pasien simulasi (probandus) atau manekin, permainan peran, dan prosedur pemeriksaan klinis terstruktur. Misalnya, ketika akan memeriksa tekanan darah pada pasien, perawat tidak hanya membutuhkan pengetahuan dan kompetensi, namun memiliki pemahaman teori yang lebih dalam mengenai keadaan pasien, seperti pasien terlihat cemas, pasien terlihat tidak bersemangat atau pasien tidak bisa mobilisasi secara normal (Rourke 2020). Namun saat ini pemahaman mengenai keadaan pasien tidak bisa dilaksanakan secara langsung karena kontak langsung saat pembelajaran dapat meningkatkan risiko infeksi (Plotzky et al. 2021). Perkembangan teknologi digital dan virtual dapat menjadi solusi terhadap kesulitan pembelajaran saat ini (Puspitaningrum, Pujiastuti, and Lestari 2019).

Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan perkembangan teknologi digital dan virtual yang saat ini sedang dijalankan oleh hampir seluruh universitas atau para pendidik. Namun, di satu sisi pembelajaran daring memiliki beberapa dampak terhadap mahasiswa yaitu strategi pembelajaran daring masih membingungkan; mahasiswa menjadi pasif, kurang kreatif dan produktif; penumpukan informasi/ konsep kurang bermanfaat pada mahasiswa; mahasiswa mengalami stress (Angelica Herna and Tambunan Evelyn Hemme 2021). Tidak hanya itu, beberapa kendala juga ditemukan selama pembelajaran daring pada mahasiswa.

Terdapat beberapa kendala terhadap pembelajaran daring yaitu, membutuhkan biaya yang cukup besar untuk membeli kuota, letak geografis tempat tinggal mempengaruhi kecepatan akses internet, dan juga terkadang menimbulkan kebosanan

karena kondisi dan situasi yang memaksa mahasiswa untuk berdiam diri di rumah. Hasil survei yang pernah dilakukan oleh BHP Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, menunjukkan bahwa dengan pembelajaran daring, lebih dari 50% mahasiswa memberikan tanggapan positif dan kurang dari 50% mahasiswa tidak puas (UMY, 2020). Oleh karena itu, strategi pembelajaran baru menggunakan media lainnya patut untuk dicoba, yaitu menggunakan *virtual reality* (VR) atau simulasi virtual.

Virtual reality (VR) atau simulasi virtual adalah simulasi berbasis komputer 3D yang memberi kesan hadir dalam suasana lingkungan yang nyata (Adhikari et al. 2021). Pembelajaran menggunakan VR menawarkan alternatif baru yang menjanjikan yaitu simulasi berkualitas tinggi dengan harga terjangkau. Pembelajaran praktik klinis menggunakan metode konvensional yang dinilai membutuhkan biaya pemeliharaan maupun implementasi lebih tinggi (Puspitaningrum, Pujiastuti, and Lestari 2019). VR juga membutuhkan lebih sedikit sumber daya, tidak dibatasi oleh lokasi atau waktu dan dapat memberikan pembelajaran tanpa kontak langsung dengan pengajar (Plotzky et al. 2021). Serta, pembelajaran menggunakan VR dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam penalaran klinis (Padilha et al. 2019). Namun, penelitian yang terkait hal ini juga masih minim serta di Indonesia sendiri, terutama di provinsi DIY, masih sangat jarang proses pembelajaran praktik klinik mahasiswa keperawatan (Chao et al. 2021).

Berdasarkan latar belakang diatas, *literatur review* ini bermaksud untuk meninjau keefektifan serta melihat kelebihan maupun kekurangan penggunaan media *virtual reality* (VR) dalam pembelajaran praktik klinis mahasiswa keperawatan.

B. Pertanyaan Review

Berdasarkan latar belakang dan tujuan dari *literatur review* yang akan dilakukan, peneliti menyusun pertanyaan review sebagai berikut :

- Apakah media *virtual reality* (VR) efektif dalam pembelajaran praktik klinis pada mahasiswa keperawatan?
- Apa saja kelebihan dan kekurangan penggunaan media *virtual reality* (VR) dalam pembelajaran praktik klinis pada mahasiswa keperawatan?

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Tujuan umum *literatur review* ini untuk mengetahui efektivitas pembelajaran praktik melalui media *virtual reality* (VR) pada mahasiswa keperawatan.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari literatur review ini sebagai berikut :

1. Mengetahui efektivitas media *virtual reality* (VR) yang dapat digunakan oleh mahasiswa keperawatan ketika pandemi Covid-19.
2. Mengetahui kelebihan menggunakan media *virtual reality* (VR) dalam pembelajaran praktik klinis mahasiswa keperawatan.
3. Mengetahui kekurangan menggunakan media *virtual reality* (VR) dalam pembelajaran praktik klinis mahasiswa keperawatan.

D. Manfaat

1. Bagi Mahasiswa

Hasil dari penelitian ini dapat menambahkan keyakinan dalam mengikuti pembelajaran praktik klinis menggunakan media *virtual reality* (VR).

2. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil dari penelitian ini dapat membantu institusi pendidikan dalam memberikan rekomendasi dan referensi tambahan terkait efektivitas media *virtual reality* (VR) dalam pembelajaran praktik pada mahasiswa keperawatan.

3. Bagi Perkembangan Keilmuan

Hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat untuk menjadi referensi mengembangkan metode pembelajaran dengan media teknologi terbaru lainnya.