

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Inovasi pada pembelajaran di profesi Kesehatan saat ini semakin bervariasi. Praktikum yang didukung dengan fasilitas laboratorium terpadu menjadi inovasi dalam pembelajaran di perguruan tinggi. Praktikum dengan laboratorium terpadu ini bertujuan untuk memaksimalkan ketercapaian kompetensi pada mahasiswa, kompetensi merupakan suatu kualifikasi multidimensi yang harus ada pada diri tenaga kesehatan yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan. Kompetensi pada tenaga kesehatan tersebut menjadi sebuah standar pelayanan pada masing-masing individu yang dilatih sejak perkuliahan (Habibi, 2017).

Laboratorium terpadu merupakan kelengkapan sebuah program studi yang digunakan untuk meningkatkan ketrampilan. Mengingat sebagai fungsi penting laboratorium dalam pendidikan bukan sekedar tempat melakukan percobaan semata namun sebagai wadah pembelajaran secara holistik serta tempat pembuktian berbagai teori ilmiah yang diperoleh dalam pembelajaran (Nurhayati, 2022). Dan juga Laboratorium Terpadu yaitu tempat untuk melaksanakan pembelajaran, penelitian, dan pengamatan. Praktikum adalah salah satu dari banyaknya jenis metode pembelajaran yang ada di sekolah. Laboratorium Terpadu memiliki pengertian yakni suatu ruangan yang didalamnya dilakukan untuk kegiatan praktek atau penelitian yang dilengkapi oleh berbagai macam sarana perlengkapan seperti alat-alat dan infrastruktur laboratorium yang lengkap (Ramdhani & Supriyatna, 2023).

Sebagai upaya meningkatkan paparan laboratorium kepada mahasiswa, diterapkanlah bentuk pemanfaatan teknologi dibidang multimedia sebagai media penyampaian informasi, media pembelajaran, dan media promosi (Abidin et al., 2020). Teknologi multimedia membuat penyampaian informasi lebih interaktif dan efektif karena dapat memberikan pengalaman nyata yang mirip dengan aslinya karena merangsang indera manusia dengan merespon rangsangan

virtual menggunakan audio, gambar, dan video, sebagai contoh *Virtual Reality Tour* (Flavián et al., 2019).

Keterlambatan mahasiswa pada perkuliahan merupakan masalah yang cukup sering terjadi di perguruan tinggi. Keterlambatan ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor seperti transportasi yang tidak teratur, cuaca yang buruk, mahasiswa belum tahu lokasi ruangan yang akan digunakan untuk pembelajaran bagi mahasiswa baru. Selain itu, keterlambatan mahasiswa juga dapat mengganggu berjalannya pembelajaran dan waktu belajar (Komariyah et al., 2023).

VR mengubah interaksi manusia dengan dunia digital. di mana pengguna dapat "mengunjungi" atau "menjelajahi" lingkungan yang dibuat secara digital dengan menggunakan teknologi realitas virtual. VR Membuat media pembelajaran di kelas akan lebih nyaman, menyenangkan, lebih kreatif (Charles & Yosuky, 2023). Dalam *VR tour*, pengguna menggunakan perangkat VR seperti *headset* VR atau kacamata VR, atau hanya dengan perangkat seperti komputer dan ponsel. *Virtual reality tour* banyak digunakan karena adanya pembatasan pergerakan, seperti digunakan pada tempat wisata, museum, kampus, dan di rumah sakit (Maula et al., 2022)

Prodi Rekam Medis di Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Ahmad Yani Yogyakarta memiliki Laboratorium sebagai sarana pembelajaran bagi mahasiswa, Pada Januari Tahun 2023 Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Ahmad Yani mendirikan Laboratorium Terpadu yang terdiri dari Lab Kebidanan, Lab Keperawatan, Lab Teknologi Bank Darah, Lab Rekam Medis dan Informasi Kesehatan, dan Lab Farmasi. Dari hasil wawancara tidak sedikit mahasiswa lama atau mahasiswa baru yang merasa bingung dengan lokasi laboratorium yang terbagi di beberapa lantai Gedung Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Ahmad Yani Yogyakarta Perancangan *virtual reality tour* bertujuan sebagai media promosi dan pembelajaran di Universitas Jenderal Ahmad Yani Yogyakarta. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Perancangan *Virtual Reality Tour* Laboratorium Terpadu untuk

mendukung pembelajaran di Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Ahmad Yani Yogyakarta”.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian di atas maka rumusan masalah dalam karya tulis ilmiah ini yaitu “Bagaimana rancangan *Virtual Reality Tour* yang mendukung pembelajaran praktikum pada mahasiswa Prodi RMIK (D-3) Unjaya?”

C. Tujuan Penyusunan Karya ilmiah

1. Tujuan Umum

Merancang *Virtual Reality Tour* Laboratorium Terpadu untuk mendukung pembelajaran di Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Ahmad Yani Yogyakarta.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi kebutuhan fitur *Virtual Reality Tour* di Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Ahmad Yani Yogyakarta
- b. Mengidentifikasi kebutuhan elemen data *Virtual Reality Tour* di Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Ahmad Yani Yogyakarta.
- c. Mengidentifikasi alur *Virtual Reality Tour* di Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Ahmad Yani Yogyakarta.
- d. Merancang *Virtual Reality Tour* di Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Ahmad Yani Yogyakarta.
- e. Mengevaluasi rancangan *Virtual Reality Tour* di Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Ahmad Yani Yogyakarta.

D. Manfaat

1. Praktis

a. Bagi Universitas

Manfaat Penelitian ini bagi Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Ahmad Yani Yogyakarta diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. *Virtual Reality Tour* yang dirancang dengan

baik akan memudahkan mahasiswa untuk menemukan informasi ruangan laboratorium yang dibutuhkan.

2. Teoritis

a. Bagi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dalam pengembangan studi penelitian selanjutnya.

b. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan penulis dan menjadi bekal untuk mengembangkan kemampuan individu.

c. Bagi Peneliti lain

Dapat memberikan manfaat pengetahuan penelitian dalam bidang penelitian, khususnya berkaitan dengan Pendidikan, Praktikum, dan Laboratorium Terpadu di Universitas Jenderal Yani Yogyakarta.

PERPUSTAKAAN ACHMAD YANI
UNIVERSITAS JENDERAL YANI
YOGYAKARTA

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No	Nama Penulis	Judul	Metode Penelitian	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Tika Sari Dewi, Veronica Rinjani Setyowati, Lutfan Lazuardi (2023)	<i>Virtual Reality Tour</i> Sebagai Media Promosi Dan Pembelajaran Alur Pelayanan Rumah Sakit	<i>Multimedia Development Life Cycle</i>	Hasil <i>user experience</i> dari virtual hospital tour dari enam skala penilaian memiliki nilai mean attractiveness 1.91, perspicuity 1.81, efficiency 1.78, dependability 1.76, stimulation 1.67, dan novelty 1.46	<i>Virtual Reality</i>	Metode
2.	Dais Iswanto , Herlambang Budi Mulyono (2021)	Analisis Manajemen Laboratorium Terpadu Mikroskopis Di Fakultas Kedokteran Universitas Cenderawasih Jayapura Papua (Studi Kasus)	Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif menggunakan analisa deskriptif	Hasil wawancara dengan Kepala Laboratorium Terpadu Mikroskopis I FK Uncen menyatakan bahwa pada prinsipnya implementasi manjaman laboratorium sudah dilakukan sesuai kemampuan dan kondisi saat ini.	Laboratorium Terpadu	Implementasi Manajemen
3.	Amna Emda (2017)	Laboratorium Sebagai Sarana Pembelajaran Kimia Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Keterampilan Kerja Ilmiah		Sistem informasi akademik dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan berbagai menu pilihan yang sesuai dengan kebutuhan, dengan fungsi utama tiap menu sebagai menu untuk proses transaksi akademik maupun menu untuk memberikan informasi dari proses akademik tiap pengguna. Pengguna yang berkaitan langsung dengan sistem informasi akademik disini adalah mahasiswa. Mahasiswa	Model (<i>Research and Development</i>)	Evaluasi UI

			melakukan beberapa aktivitas transaksi akademik berupa transaksi pengambilan matakuliah pada tiap semester maupun mendapatkan informasi yang berkaitan dengan nilai berupa KHS maupun transkrip nilai.		
4.	Rudi Setiyanto1, Nunung Nurmaesah2, Nyai Sri Astuti Rahayu3 (2019)	Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Studi Kasus di Vahncollections	Prosedur sistem yang diusulkan ini untuk meningkatkan proses pembuatan laporan persediaan agar lebih baik dengan menerapkan sistem yang baru kepada Vahncollections dan bagaimana membuat suatu usulan sistem persediaan barang dengan menggunakan UML	Perancangan	Metode
