

**VIRTUAL REALITY APPLICATION DEVELOPMENT 5 BASIC SKILLS  
NURSING ACTIONS ITS INFLUENCE ON LEARNING MOTIVATION  
NURSING STUDENTS IN e-LEARNING**

**PENGEMBANGAN APLIKASI VIRTUAL REALITY 5 KETERAMPILAN DASAR  
TINDAKAN KEPERAWATAN PENGARUHNYA TERHADAP MOTIVASI  
BELAJAR MAHASISWA KEPERAWATAN PADA PEMBELAJARAN e-LEARNING**

**<sup>1\*</sup>Imam Makhrus, <sup>2</sup>Deru Marah Laut, <sup>3</sup>Meirina**

**<sup>1\*</sup>Program Studi Keperawatan Bogor Poltekkes Kemenkes Bandung, Bogor  
makhrus.bandung@gmail.com**

**<sup>3</sup>Program Studi Keperawatan Bogor Poltekkes Kemenkes Bandung,  
meirina.rina@yahoo.co.id**

**ABSTRACT**

The challenges and policies of independent learning require educational institutions to continue to improve their role in providing a comfortable learning environment and appropriate learning methods so that they can facilitate and motivate students to learn well in achieving the specified competencies. The learning experience using VR helps students remember more easily than memorization techniques. VR technology can simulate various natural environments that are desired by the community, where real feelings and experiences are obtained through sight, hearing and touch. The purpose of this study is to develop a learning media for practicing basic nursing skills based on Virtual Reality. The research method is Research and Development which consists of four stages, including: model identification, model development, model effectiveness testing, and model dissemination. The research sample was Level II Students of the Bogor Nursing Study Program, Poltekkes Bandung. In 2021, 1 product was produced in the form of learning to install an IV. In 2022 (2nd year), 4 nursing action learning products using VR and student motivation measurements to use VR applications have been produced. The measurement results show a significant difference (Pvalue: 0.00) in the level of student motivation in learning nursing action laboratory practices using VR applications.

**Keywords: Virtual Reality, Learning Motivation**

**ABSTRAK**

Tantangan dan kebijakan merdeka belajar menuntut institusi pendidikan untuk terus meningkatkan perannya dalam menyediakan lingkungan belajar yang nyaman dan metode pembelajaran yang tepat sehingga dapat memfasilitasi dan memotivasi peserta didik untuk belajar dengan baik dalam mencapai kompetensi yang ditentukan. Pengalaman belajar menggunakan VR membantu mahasiswa mudah mengingat dibandingkan dengan teknik menghafal. Teknologi VR dapat mensimulasikan berbagai lingkungan alam yang didambakan masyarakat, dimana perasaan dan pengalaman nyata diperoleh melalui penglihatan, pendengaran dan sentuhan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran praktek keterampilan dasar keperawatan berbasis Virtual Reality. Metode penelitian adalah Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) yang terdiri dari empat tahap, meliputi: identifikasi model, pengembangan model, pengujian efektifitas model, dan desiminasi model. Sampel penelitian adalah Mahasiswa Tingkat II Prodi Keperawatan Bogor Poltekkes Bandung. Pada tahun 2021 telah dihasilkan 1 produk berupa pembelajaran pemasangan infus. Pada tahun 2022 (tahun ke2) telah dihasilkan 4 produk pembelajaran tindakan keperawatan menggunakan VR dan pengukuran motivasi mahasiswa untuk menggunakan aplikasi VR. Hasil pengukuran menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan (Pvalue: 0, 00) tingkat motivasi mahasiswa dalam pembelajaran praktek laboratorium tindakan keperawatan menggunakan aplikasi VR.

**Kata Kunci: Virtual Reality, Motivasi Belajar**