

Departemen Keperawatan FKKMK UGM Kembangkan Produk Inovasi Pembelajaran

Sunday, 05 Desember 2021 WIB, Oleh: Satria



Peranan teknologi dalam pendidikan saat ini menjadi aspek yang penting. Peningkatan engagement peserta didik, pengasahan critical thinking, dan pembentukan sikap serta perilaku profesional merupakan tujuan utama adanya teknologi di dalam proses pembelajaran. Merespons hal ini Departemen Keperawatan FKKMK UGM melihat potensi kuat peranan teknologi dalam proses pembelajaran.

Saat ini Departemen Keperawatan FKKMK UGM berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi meliputi video, aplikasi android yang memfasilitasi refleksi, game pembelajaran kegawatdaruratan, webgame, dan virtual reality (VR).

“Kami berharap apa yang kami punya dapat juga digunakan oleh masyarakat luas khususnya dalam pembelajaran keperawatan,” ungkap Haryani, S.Kp., M.Kes., PhD., Ketua Program Studi Keperawatan FKKMK., dalam Konferensi Pers pada Jumat (3/12).

Departemen Keperawatan FKKMK UGM mengenalkan 3 produk inovasi pembelajaran yaitu Aplikasi Clinical Practice Reflection/ My Learning Journal, Webgame, dan Virtual Reality Bathing Simulation dan Triage Simulation.

Clinical Practice Reflection digunakan untuk mahasiswa pada fase profesi di klinik maupun di rumah sakit. Aplikasi ini membantu melakukan refleksi apa saja yang sudah dilakukan di fase profesi, kesulitan apa yang dihadapi dan mahasiswa dapat menyusun rencana lanjutan serta disertai fitur feedback dari dosen.

“Rencana kedepannya aplikasi ini akan dapat memuat portofolio belajar mahasiswa,” ungkap Kurnia Putri Yuliandari, S.Kep., Ns., MS

Merespons urgensi perlunya pengetahuan dasar mengenai kesehatan Webgame Vie Globe dikembangkan dengan tujuan dapat digunakan oleh masyarakat luas untuk belajar mengenai kesehatan.

“Mahasiswa akan dibawa untuk mempelajari kasus kesehatan yang penting yang sering ditemui di masyarakat,” papar Kurnia.

Untuk memberikan sarana praktikum yang lebih baik bagi mahasiswa Virtual Reality Bathing Simulation dan Triage Simulation dikembangkan. Pada VR ini mahasiswa dihadapkan dengan contoh situasi nyata disertai penerapan konsep penting salah satu contohnya pada Triage Simulation mahasiswa harus mengklasifikasikan pasien kurang dari 1 menit. VR simulation yang digunakan sudah menggunakan bahasa Indonesia dan memiliki fitur multiplayer.

“Untuk saat ini alat VR masih terbatas sehingga penggunaan masih mengharuskan mahasiswa datang ke kampus, namun kami optimis kedepannya alat VR akan semakin terjangkau melihat tren yang ada saat ini,” jelas Ariani Arista Putri Pertiwi, S.Kep., Ns., MAN., DNP.

Pengembangan Produk Inovasi Pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas lulusan Ners sehingga dapat memberikan kontribusi bagi kesehatan masyarakat Indonesia.

Penulis: Khansa

Berita Terkait

- [Fakultas Kedokteran UGM Berganti Nama Menjadi Fakultas Kedokteran Kesehatan Masyarakat dan Keperawatan](#)
- [FKKMK UGM Miliki Laboratorium Dietetik](#)
- [Ragam Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di FK-KMK UGM](#)
- [Mahasiswa D3 Keperawatan Perlu Pembelajaran Manajemen Terpadu Balita Sakit](#)
- [Wakil Rektor Resmikan Gedung Penelitian dan Pengembangan FKKMK](#)