

**INTEGRASI VR (VIRTUAL REALITY) EDUKASI PADA ESOROGAN
SEBAGAI PENUNJANG PROGRAM MERDEKA BELAJAR KAMPUS
MERDEKA DI UNUSA**

Name : Fina Amru Millati
NIM : 3130018025
Department : S1 Sistem Informasi
Supervisor : Rizqi Putri Nourma Budhiarti, S.T., M.T

ABSTRAK

Virtual Reality (VR) merupakan teknologi yang memungkinkan pengguna untuk menavigasi dan mengontrol gerakan mereka di dunia nyata atau imajiner yang terstimulasi. Untuk menjalankan kurikulum merdeka belajar kampus merdeka diperlukan suatu metode pengajaran yang interaktif, dapat dilakukan secara jarak jauh, secara real-time dan juga multi pengguna. Berawal dari kondisi dan kebutuhan tersebut beberapa tenaga pendidik pada Perguruan Tinggi mendapati kendala saat melakukan pembelajaran daring khususnya dalam pelaksanaan praktikum klinik pada bidang medis yang membutuhkan alat peraga sebagai pendukung utama. Pada penelitian ini menggunakan tahapan metode dimulai dari skenario VR pasca APN, persiapan asset 3D, development virtual reality (VR), development animasi, integrasi esorogan, implementasi esorogan dan VR, pembuatan kuesioner, testing VR pasca APN, analisis PIECES framework. Hasil penelitian telah berhasil membangun sebuah platform untuk simulasi praktikum klinik mahasiswa kebidanan Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya yaitu VR Edukasi Pasca APN yang bertujuan untuk meringankan biaya praktikum, dapat dilakukan dimana saja dan secara *real-time* dengan memanfaatkan LMS Esorogan UNUSA. Pengujian PIECES framework menunjukkan bahwa VR Edukasi Pasca APN mampu memberikan kepuasan tertinggi pada variabel *control and security* dengan nilai 4,50 dan kepentingan tertinggi pada variabel *efficiency* dengan nilai 4,41. Kesimpulan pada penelitian ini VR Edukasi Pasca APN membantu praktikum klinik menjadi lebih interaktif dan kolaboratif.

Kata Kunci: Virtual Reality (VR), Pasca APN, MBKM, Praktikum, PIECES Framework