

INTISARI

Latar Belakang: Pendidikan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) merupakan aspek penting dalam mempersiapkan mahasiswa untuk dunia kerja yang aman. *Virtual reality* (VR) telah muncul sebagai alat inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi masih diperlukan pemahaman lebih lanjut tentang adopsi VR dalam K3. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman mahasiswa terhadap penggunaan *virtual reality* sebagai media pembelajaran K3. **Metode:** Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi kasus. Metode yang digunakan untuk pemilihan informan penelitian dengan menggunakan *purposive sampling* dengan jumlah Informan sebanyak 15 orang. **Hasil:** *Virtual reality* (VR) di bidang Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) menawarkan beberapa keunggulannya yaitu pertama, *user experience* yang inovatif, tepat konten dan menyenangkan. Kedua, terkait *usability* VR efektif dan efisien serta memberikan manfaat praktis di institusi pendidikan dan perusahaan yang dapat mendukung pelatihan K3. Ketiga, Mahasiswa dapat mengalami kondisi berbahaya secara realistis melalui simulasi VR tanpa risiko fisik. **Kesimpulan:** *Virtual reality* (VR) membuktikan keunggulannya sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3). Mahasiswa merespons positif terhadap pengalaman pembelajaran VR. Untuk meningkatkan efektivitas, diperlukan pelatihan khusus bagi pengajar, investasi infrastruktur VR, dan integrasi modul K3 yang spesifik. Dukungan teknis yang berkelanjutan juga ditekankan untuk menjaga keberlanjutan penggunaan VR dalam konteks pembelajaran K3. Harapannya, penggunaan VR akan terus mendukung pengembangan pemahaman mahasiswa terhadap aspek penting Keselamatan dan Kesehatan Kerja.

Kata Kunci: *Virtual reality* (VR), Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3), Media Pembelajaran K3, Pengalaman Pengguna

ABSTRACT

Background: Occupational Safety and Health (OSH) education is a crucial aspect of preparing students for a safe working environment. Virtual reality (VR) has emerged as an innovative tool to enhance the effectiveness of learning, but further understanding of VR adoption in the context of OSH is needed. **Objective:** This research aims to explore students' experiences with the use of Virtual reality as a learning medium for OSH. **Method:** The study employs a qualitative approach with a case study design. Subject selection is performed using purposive sampling, resulting in 15 Informants. **Results:** Virtual Reality (VR) in the Occupational Health and Safety (OSH) field presents several advantages. Firstly, it provides an innovative, content-specific, and enjoyable user experience. Secondly, in terms of usability, VR is effective and efficient, offering practical benefits to educational institutions and companies that can support OSH training. Thirdly, students can realistically experience hazardous conditions through VR simulations without physical risk. **Conclusion:** Virtual reality (VR) has proven its excellence as an innovative solution in Occupational Health and Safety (OHS) education. Students respond positively to the VR learning experience. To enhance effectiveness, specialized training for educators, VR infrastructure investment, and the integration of specific OHS modules are necessary. Sustained technical support is also emphasized to maintain the sustainability of VR use in the OHS learning context. The hope is that the use of VR will continue to support the development of students' understanding of crucial Occupational Health and Safety aspects.

Keywords: Virtual reality (VR), Occupational Safety and Health (OSH), OSH Learning Media, User Experience