

USABILITY PATIENT SAFETY EDUGAME PADA PEMBELAJARAN KESELAMATAN PASIEN MAHASISWA KEPERAWATAN

Angga Eka Prasetya

Koresponding Author : Suci Noor Hayati, M.Kep

ABSTRAK

Latar Belakang: Keselamatan pasien adalah proses atau sistem rumah sakit yang bertujuan untuk memberikan pelayanan pasien yang lebih aman. *Joint Commission Internasional* (JCI) dan *World Health Organisation* (WHO) melaporkan bahwa 1 hingga 10 pasien yang dirawat di rumah sakit dapat mengalami insiden. Tujuan keselamatan pasien, sebagaimana diatur dalam Permenkes RI No.11 tahun 2017, adalah untuk mengurangi angka kejadian yang tidak diharapkan dan mencegah cedera yang disebabkan oleh tindakan atau ketidakmampuan untuk melakukan tindakan. Mahasiswa keperawatan yang sedang melakukan praktik di rumah sakit memiliki potensi untuk melakukan kesalahan, sehingga pendidikan keperawatan dan pemahaman konsep *patient safety* menjadi penting. Pembelajaran inovatif, termasuk penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti edukasi game, dapat meningkatkan pemahaman dan minat mahasiswa dalam konsep keselamatan pasien. Namun, aplikasi *mobile* untuk pembelajaran sering menghadapi tantangan dalam hasil tingkat *usability*. Maka penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi *usability* pada aplikasi *patient safety* edugame dalam pendidikan keperawatan. **Tujuan Penelitian:** Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi *usability* pada aplikasi *patient safety* edugame. **Metode:** Penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan pendekatan cross-sectional. Penelitian ini menguji aplikasi menggunakan *use questionnaire* yang meliputi *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, dan *satisfaction*. Jumlah responden sebanyak 57 responden dari mahasiswa Tk.2 D3 dan S1 Keperawatan. Analisis yang digunakan pada penelitian ini yaitu distribusi frekuensi. **Hasil:** Hasil penelitian pengujian *usability* didapatkan hasil 60% layak, dengan aspek *usefulness* 60% dinilai layak, *ease of use* 61% dinilai layak, *ease of learning* 60% dinilai layak, dan *satisfaction* 61% dinilai layak. **Kesimpulan:** Pengguna menganggap aplikasi ini layak untuk digunakan.

Kata kunci: *Usability*, Edukasi Game, Keselamatan Pasien, *Use Questionnaire*.