**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

## Landasan teori

### Media pembelajaran

1. Pengertian media pembelajaran

Media adalah sarana komunikasi yang terletak di antara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya), berasal dari kata ‘*medius*’ yang artinya perantara. Sedangkan istilah pembelajaran atau pengajaran (uangkapan yang lebih dikenal sebelumnya) menurut Sihkabuden (2015:1) adalah upaya untuk membelajarkan siswa atau berarti usaha membuat seseorang belajar.

Gagne dan Briggs (1975) dalam Azhar Arsyad (2013: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape *recorder*, kamera, kaset, *video recorder*, film, televisi, *slide* (gambar bingkai), foto, grafik, dan komputer.

Menurut Sadiman, dkk (2010:7) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi.

Azhar Arsyad (2013:10) menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Menurut Sihkabuden (2015:2) dalam modulnya, media pembelajaran merupakan suatu (bisa alat, bisa bahan, bisa keadaan) yang dipergunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran.

4

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu sarana komunikasi fisik untuk mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik.

1. Fungsi dan manfaat media pembelajaran

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai dalam buku Media Pengajaran (1991:2) mengemukakan bahwa taraf berfikir manusia mengikuti perkembangan dari berpikir sederhana ke berpikir kompleks, dimana dengan media pembelajaran hal-hal yang abstrak bisa dikongkretkan, hal-hal yang kompleks menjadi sederhana.

Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2009: 10) mengemukakan fungsi media pembelajaran adalah :

1. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri yaitu sebagai sarana alat bantu pembelajaran yang lebih efektif.
2. Media pembelajaran penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.
3. Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran peserta didik dapat menangkap tujuan pembelajaran dengan lebih mudah dan cepat.
4. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar. Pada umumnya hasil belajar peserta didik dengan bantuan media pembelajaran akan tahan lama sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
5. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya verbalisme.

Menurut Hamalik (1994:15) dalam Azhar Arsyad (2013: 28) merincikan manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Meletakan dasar-dasar yang kongkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar perhatian siswa.
3. Meletakan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pembelajaran lebih mantap.
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan mahasiswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu, terutama melalui gambar hidup.
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan memantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Azhar Arsyad (2013:29) menyimpulkan bahwa manfaat praktis dan penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkunganya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
4. objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, *slide*, realita, film, radio, atau model;
5. objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, *slide*, atau gambar;
6. kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, *slide* di samping secara verbal.
7. objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer;
8. kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan medis seperti komputer, film, dan video;
9. peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time-lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.
10. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkunganya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.
11. Faktor yang perlu diperhatikan

Menurut Azhar Arsyad (2013:69) faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran adalah :

1. Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor dana, fasilitas dan peralatan yang telah tersedia, waktu yang tersedia (waktu mengajar dan pengembangan materi da media), sumber-sumber yang tersedia (manusia dan material).
2. Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa, misalnya penghafalan, penerapan ketrampilan, pengertian hubungan-hubungan , atau penalaran, dan pemikiran tingkatan yang lebih tinggi. Setiap kategori pembelajaran itu menuntut perilaku yang berbeda-beda, dan dengan demikian akan memerlukan teknik dan media penyajian yang berbeda pula.
3. Hambatan dari sisi siswa dengan mempertimbangkan kemampuan dan ketrampilan awal, seperti membaca, mengetik dan menggunakan komputer, dan karakteristik siswa lainya.
4. Pertimbangan lain adalah tingkat kesenangan (preferensi, lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektivan biaya.
5. Pemilihan media sebaiknya mempertimbangkan pula :
6. Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/atau audio).
7. Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/atau kegiatan fisik).
8. Kemampuan mengakomodasikan umpan balik.
9. Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama). Misalnya untuk tujuan belajar yang melibatkan penghafalan.
10. Media sekunder harus mendapat perhatian karena pembelajaran yang berhasil meggunakan media yang beragam. Dengan penggunaan media yang beragam, siswa memiliki kesempatan untuk menghubungkan dan berinteraksi dengan media yang paling efektif sesuai dengan kebutuhan belajar mereka.
11. Kriteria pembuatan Media Pembelajaran

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai dalam buku Media Pengajaran (1991:4) menjelaskan bahwa dalam memilih media sebaiknya memperhatikan kriteria sebagai berikut :

1. Ketepatanya dengan tujuan pengajaran. Media pengajaran dipilih atas dasar tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, lebih memungkinkan digunakanya media pengajaran.
2. Dukungan terhadap isi bahan pengajaran. Bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prisnsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
3. Kemudahan memperoleh media. Mudah didiperoleh, setidak-tidaknya mudah dibuat oleh gurupada waktu mengajar.
4. Ketrampilan guru dalam menggunakanya. Apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakanya dalam proses pengajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaan oleh guru pada saat terjadi interaksi belajar siswa dengan lingkunganya.
5. Tersedia waktu untuk menggunakanya. Sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
6. Sesuai dengan taraf pikir siswa. Memilih media harus sesuai dengan taraf pikir siswa, sehingga makna yang terkandungdapat dipahami.

Sedangkan kriteria memilih media pembelajara yang tepat menurut Azhar Arsyad (2013:74) adalah:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
2. Tepat untuk mendukung isi pengajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip dan generalisasi. Agar dapat membantu proses pengajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
3. Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media mahal dan memakan waktu lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik.
4. Guru terampil menggunakanya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakanya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakanya.
5. Penglompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.
6. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan tertenmu. Misal, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ingin ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain.
7. Jenis Media Pembelajaran

Dalam buku Media Pembelajaran oleh Azhar Arsyad (2013:79) menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran menurut Taksonomi Leshin dan kawan-kawan (1992) yaitu media berbasis manusia, cetakan, visual, *audio-visual*, dan komputer.

Media berbasis audio-visual merupkan penggabungan media visual dengan dengan penggunaan suara. Sekali kita membuatnya maka akan dapat dikembangkan secara terus menerus. Contoh media berbasis au*ido-visual* adalah video, film, *slide* bersama tape, televisi.

Salah satu contoh lain dari media berbasis audio-visual adalah infografis. Grafis informasi atau infografis adalah representasi visual yang grafis informasi , data yang atau pengetahuan dimaksudkan untuk menyajikan informasi yang kompleks dengan cepat dan jelas (Newsom and Haynes, 2004, p: 236).

Infografis berasal dari bahasa Inggris yaitu kata *Infographics*, merupakan singkatan dari *Information* dan *Graphics*. Infografis dapat membentuk visualisasi data dengan menyampaikan informasi jelas sehingga lebih mudah dipahami.

Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan infografis :

1. *Photoshop*

*Adobe Photoshop* adalah *software* editor citra buatan *Adobe System* yang dikhususkan untuk pengeditan foto / gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan, dengan produk terbaik yang pernah diproduksi oleh *Adobe Systems*, Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama *Photoshop CS (Creative Suite)*, versi Sembilan disebut *Adobe Photoshop CS2,* versi sepuluh disebut *Adobe Photoshop CS3*, versi Kesebelas adalah *Adobe Photoshop CS4*, versi keduabelas adalah *Adobe Photoshop CS5*, dan versi terakhir (ketigabelas) adalah *Adobe Photoshop CS6.*

1. *Adobe Ilustrator*

Program editor grafis vektor terkemuka, dikembangkan dan dipasarkan oleh *Adobe Systems. Illustrator* CC merupakan versi terkini program ini, generasi kedua puluh untuk produk *Illustrator*. Pertama kali dikembangkan tahun 1986 hingga sekarang sampai versi CS6.

1. *Adobe After Effect*

Merupakan salah satu perangkat lunak editing video yang sangat popular dan sudah diakui kecanggihanya. *After effect* adalah *software* yang digunakan untuk membuat efek transisi. *Adobe after effect* merupakan salah satu *software* animasi multimedia terbaik yang telah menyediakan semua kebutuhan para amatir maupun profesional untuk pembuatan animasi atau *motion graphics* dan visual efek.

1. *Adobe Premiere*

Merupakan program aplikasi berbasis video *editing* yang diproduksi oleh perusahaan perangkat lunak *Adobe System Incorporated*. *Adobe Premiere Pro CS5* memiliki banyak fasilitas dan fitur yang menunjang dalam penggunaan video *editing* *professional*. Dalam pembuatan media promosi 2D *motion* *graphics Adobe Premiere Pro CS5* befungsi sebagai pengeditan video serta pengolahan suara sehingga media promosi akan lebih menarik.

### **Pendaftaran pasien**

1. Pengertian pendaftaran pasien

Pendaftaran pasien merupakan salah satu kompetensi rekam medis sebagaimana tertulis dalam Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 377 Tahun 2007. Terdapat tujuh kompetensi, dan pendaftaran pasien termasuk dalam kompetensi ke tiga, yaitu Manajemen Rekam Medis dan Informasi Kesehatan unit kompetensi ke dua.

Pendaftaran pasien atau dalam Buku Pedoman Penyelengaraan Rekam Medis (BPPRM) (2005:41) disebut sebagai penerimaan pasien merupakan proses menerima pasien untuk berobat atau dirawat di rumah sakit.

Penerimaan pasien terbagi tiga, pasien rawat jalan, rawat inap dan rawat darurat. Menurut Huffman (1994) pelayanan rawat jalan adalah pelayanan yang diberikan kepada pasien yang tidak mendapatkan pelayanan rawat inap difasilitas pelayanan kesehatan. Jadi penerimaan pasien rawat jalan merupakan proses penerimaan yang diberikan kepada pasien yang tidak mendapatkan pelayanan rawat inap difasilitas pelayanan kesehatan.

Dalam BPPRM (2005:36) penerimaan pasien rawat darurat merupakan penerimaan pasien yang dibuka selama 24 jam.

Menurut Savitri (2011:32) penerimaan pasien rawat inap adalah penerimaan untuk mendapatkan pelayanan lanjutan setelah mendapatkan surat pengantar dirawat dari pihak berwenang.

1. Manfaat pendaftaran pasien

Buku Pedoman Penyelengaraan Rekam Medis (BPPRM) (2005:41) bahwa pendaftaran atau penerimaan pasien bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai data identitas sosial pasien.

Dari buku Pedoman Informasi Kesehatan disarana pelayanan kesehatan editor Gemala R.Hatta (2010:330) dapat disimpulkan bahwa registrasi pasien dilakukan untuk mendapatan informasiyang bermanfaat untuk identifikasi, pengobatan, dan pembayaran.

Data yang didapatkan dari proses pendaftaran harus berkualitas dan direkam dengan benar karena dapat mempengaruhi pembayaran, diagnosa masuk, penempatan ataupun pengiriman pasien.

1. Jenis pendaftaran pasien
2. Penerimaan pasien rawat jalan

Penerimaan pasien rawat jalan dinamakan TPP RJ. Dalam BPPRM (2005:34), pasien rawat jalan terbagi menjadi pasien baru dan pasien lama.

1. Pasien baru

Pasien baru merupakan pasien yang pertama kali datang kerumah sakit untuk menerima playanan kesehatan..

1. Pasien lama

Pasien lama adalah pasien yang pernah datang/berobat sebelumnya ke rumah sakit kemudian dibedakan menjadi :

1. Pasien yang datang dengan perjanjian.
2. Pasien yang datang tanpa perjanjian (atas kemauan sendiri)
3. Penerimaan pasien rawat darurat

Penerimaan pasien rawat darurat dinamakan TPP RD dibuka selama 24 jam dengan mendahulukan penolangan pasien baru penyelesaian administrasinya.

1. Penerimaan pasien rawat inap

Penerimaan pasien rawat inap dinamakan TPP RI. Dalam BPPRM (2005:41) pasien yang memerlukan perawatan dibagi menjadi tiga yaitu :

1. Pasien yang tidak urgen, penundaan perawatan pasien tidak akan menambah penyakitnya.
2. Pasien yang *urgent*, tetapi tidak gawat darurat, dapat dimasukan ke dalam daftar tunggu.
3. Pasien gawat darurat (*emergency*), langsung dirawat.
4. Kode etik pendaftaran pasien

Dalam buku Pedoman Informasi Kesehatan disarana pelayanan kesehatan editor Gemala R.Hatta (2010:198) merupakan penjelasan dari kaidah dasar moral bagi tenaga kesehatan, dimana didalamnya terdapat kode etik berupa moral pada diri perkam medis.

Kaidah dasar moral dalam buku tersebut menurut Beauchamp dan Childress (1994) adalah *beneficence* (berbuat baik)*, nonmaleficence* (tidak berbuat yang buruk)*, autonomy* (menghormati hak pasien)dan *justice* (memperlakukan pasien dengan adil). Kemudian kaidah lain yang disebut *rules* yaitu *privacy* (menghormati privasi pasien), *confidentiality* (kewajiban menjaga informasi pasien), *fidelity* (kesetiaan) dan *veracity* (kejujuran).

Pendaftaran pasien merupakan kegiatan dari petugas administrator. Kode etik Administrator Perekam Medis dan Informasi Kesehatan (PORMIKI,2006) adalah sebagai berikut :

1. Selalu bertindak demi kehormatan diri, profesi, dan organisasi.
2. Selalu menjalankan tugas berdasarkan standar profesi tertinggi.
3. Lebih mengutamakan pelayanan daripada kepentingan profesi.
4. Selalu menyimpan dan menjaga data rekam medis serta informasi.
5. Selalu menjunjung tinggi doktrin kerahasiaan dan hak atas informasi pasien.
6. Selalu melaksanakan tugas yang dipercayakan dengan tanggung jawab, teliti dan akurat.
7. Meningkatkan pengetahuan.
8. Wajib mencegah terjadinya kegiatan menyimpang dari kode etik profesi.
9. Wajib meningkatkan mutu pelayanan kesehatan.
10. Berpartisipatif aktif dan berupaya mengembangkan serta meningkatkan citra.
11. Wajib menghormati dan menaati peraturan.
12. Menjalin kerjasama yang baik dengan organisasi lain.
13. Selalu menjaga kesehatan diri agar dapat bekerja dengan baik.
14. Mengikuti perkembangan rekam medis dan informasi kesehatan.

Pendafataran pasien juga merupakan komunikasi sehingga diperlukanya pengetahuan tentang etika berkomunikasi yang baik. Berikut adalah etika berkomunikasi :

1. Menggunakan kata dan kalimat yang baik menyesuaikan dengan lingkungan.
2. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh lawan bicara.
3. Menatap mata lawan bicara dengan lembut.
4. Memberikan ekspresi wajah yang ramah dan murah senyum.
5. Gunakan gerakan tubuh / gesture yang sopan dan wajar.
6. Bertingkah laku yang baik dan ramah terhadap lawan bicara.
7. Memakai pakaian yang rapi, menutup aurat dan sesuai kondisi.
8. Tidak mudah terpancing emosi lawan bicara.
9. Menerima segala perbedaan pendapat yang terjadi.
10. Mampu menempatkan diri dan menyesuaikan gaya komunikasi sesuai dengan karakteristik lawan bicara.
11. Menggunakan volume, nada, intonasi suara serta kecepatan bicara yang baik.
12. Menggunakan komunikasi verbal maupun non verbal yang baik sesuai budaya yaitu Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Santun.
13. Pendaftaran pasien pada mata kuliah MIK II

Beban materi pada mata kuliah MIK II terkait dengan materi pendaftaran pasien adalah sebagai berikut :

1. Sistem registrasi
2. Pendaftaran rawat jalan pasien baru
3. Pendaftaran rawat jalan pasien lama
4. Pendaftaran rawat darurat pasien baru
5. Pendaftaran rawat darurat pasien lama
6. Pendaftaran rawat jalan pasien baru
7. Pendaftaran rawat jalan pasien lama

Nilai yang diperoleh kemudian dikonversikan menurut Buku Peraturan Akademik Poltekkes Kemenkes Malang.

Tabel 2.1 Konversi nilai mahasiswa Poltekkes Kemenkes Malang Edisi.14 tahun 2017

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Angka Absolut | Angka Mutu | Huruf Mutu |
| 80 – 100  | 4,00 | A |
| 75 – 79  | 3,70 | A- |
| 72 – 74  | 3,30 | B+ |
| 68 – 71  | 3,00 | B |
| 64 – 67  | 2,70 | B- |
| 61 – 63  | 2,30 | C+ |
| 58 – 60  | 2,00 | C |
| 52 – 57  | 1,70 | C- |
| 41 – 51  | 1,00 | D |
| 0 – 40  | 0,00 | E |

### **Pengetahuan**

1. Pengetahuan

Pengetahuan digunakan dalam setiap kemampuan dan ketrampilan, karena penggunaan kemampuan dan ketrampilan efektif membutuhkan pengetahuan yang tepat.

Dalam buku Pembelajaran, Pemahaman, dan Assesmen (2010:395) yang membahas Taksonomi Bloom dijelaskan bahwa kerangka pikir asli Benjamin Bloom dan kawan-kawan berisikan enam kategori pokok dengan urutan sebagai berikut: Pengetahuan (*knowledge*), Komprehensi (*comprehension*), Aplikasi (*application*), Sintesis (*synthesis*), Analisis (*analysis*) dan Evaluasi (*evaluation*).

 Setiap kategori memiliki subkategori. Pengetahuan dan komprehensi mempunyai banyak subkategori, sedangkan kategori-kategori lainya mempunyai sedikit subkategori.

Komprehensi dalam artian adalah memahami, keadaan dimana siswa dapat mengkonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan ataupun grafis, yang disampaikan melalui pengajaran, buku atau layar komputer.

Subkategori komprehensi (pemahaman) dalam buku Pembelajaran, Pemahaman, dan Assesmen (2010:105) adalah sebagai berikut :

1. Menafsirkan

Menafsirkan terjadi ketika siswa dapat mengubah informasi dari stu bentuk ke bentuk lain. Menafsirkan berupa pengubahan kata-kata menjadi kata lain (menerjemahkan, memfrasakan, menggambarkan, dan mengklarifikasi), gambar dari kata-kata, kata-kata jadi gambar, angka jadi kata-kata, kata-kata jadi angka dan semacamnya.

1. Mencontohkan

Mencontohkan terjadi manakala siswa memberikan contoh tentang konsep atau prinsip umum. Mencontohkan melibatkan proses identifikasi ciri-ciri pokok dari konsep atau prinsip umum dan menggunakan ciri-ciri ini untuk membuat contoh.

1. Mengklasifikasikan

Mengklasifikasikan terjadi ketika siswa mengetahui bahwa sesuatu (misalnya, suatu contoh) termasuk dalam kategori tertentu. Mengklasifikasikan melibatkan proses mengidemtifikasi ciri-ciri atau pola-pola yang sesuai dengan contoh dan konsep atau prinsip tersebut. Mengklasifikasikan adalah proses yang melengkapi proses mencontohkan.

1. Merangkum

Merangkum terjadi ketika ssiwa mengemukakan satu kalimat yang mempresentasikan informasi yang diterima atau mengabstraksikan sebuah tema. Merangkum melibatkan proses membuat ringkasan infromasi, misalnya misalnya menentukan tema atau poin pokoknya.

1. Menyimpulkan

Menyimpulkan menyertakan proses menentukan pola dalam sejumlah contoh. Menyimpulkan terjadi ketika siswa dapat mengabstraksikan sebuah konsep atau prinsip yang menerangkan contoh tersebut dengan mencermati ciri-ciri setiap contohnya dan yang terpenting, dengan menarik hubungan diantara ciri tersebut.

1. Membandingkan

Membandingkan melibatkan proses mendeteksi persamaan dan perbedaan antara dua atau lebih objek, peristiwa, ide, masalah, atau situasi, seperti menentukan suatu peristiwa terkenal (misalnya, skandal politik terbaru) menyerupai peristiwa yang kurang terkenal (misalnya, skandal politik terdahulu). Membandingkan meliputi pencarian korespondensi satu satu antara elemen-elemen dan pola-pola pada suatu objek, peristiwa, atau ide lain.

1. Menjelaskan

Menjelaskan berlangsung ketika siswa dapat membuat dan menggunakan model sebab-akibat dalam sebuah sistem. Model ini dapat diturunkan dari teori (sebagaimana seringkali terjadi dalam sains) atau didasarkan pada hasil penelitian atau pengalaman (sebagaimana kerap kali terjadi dalam ilmu sosial dan humaniora). Penjelasan yang lengkap melibatkan proses membuat modal sebab-akibat, yang mencakup setiap bagian pokok dari suatu sistem atau setiap peristiwa penting dalam rangkaian peristiwa, dan proses menggunakan model ini untuk menentukan bagaimana perubahan pada suatu bagian dalam sistem tadi atau sebuah “peristiwa” dalam rangkaian peristiwa tersebut memengaruhi perubahan pada bagian lain.

1. Tujuan pengetahuan

Tujuan pengetahuan menurut Teori Bloom terbagi menjadi tiga ranah yaitu :

* 1. Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*)
	2. Ranah Afektif (*Affective Domain*)
	3. Ranah Psikomotor (*Psychomotor Domain*)

Dalam penelitian ini membahas tentang Ranah Kognitif, sehingga tujuan dalam buku Pembelajaran, Pemahaman, dan Assesmen (2010:139) dapat disimpulkan :

1. Dapat memperluas pengajaran sehingga dapat melampaui proses kognitif mengingat.
2. Ranah kognitif kategori mengingat dapat mendukung retensi belajar, sedangkan memahami, menganalisis, evaluasi dan mencipta mendukung transfer belajar.
3. Untuk pendidik kategori ranah kognitif dapat membantu meluaskan pembelajaran mereka.
4. Faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Menurut WHO (1992), pengetahuan seseorang sangat dipengaruhi oleh adanya pengalaman dan juga informasi dari orang lain, buku dan paparan media massa.

Menurut Notoatmodjo (2003), pengetahuan seseorang sangat dipengaruhi oleh faktor pendidikan, pekerjaan, pengalaman dan informasi yang diterima oleh seseorang yang berupa pesan-pesan kesehatan melalui media cetak atau elektonik.

Menurut Wawan (2010) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi tingkat pengetahuan adalah pendidikan, umur, lingkungan dan sosial budaya.

Jadi, faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah :

1. Paparan media

Melalui media maka seseorang memperoleh informasi dan meningkatkan pengetahuan. Hal ini sesuai dengan fungsi media massa yaitu menginformasikan.

Menurut Sudarman fungsi media massa (2008:7) antara lain menginformasikan (*to inform*), mendidik (*to educate*), menghibur (*to entertait*), mempengaruhi (*to influence*), memberikan respon sosial (*to social responbility*), dan penghubung (*to linkage*).

1. Pengalaman

Pengalaman merupakan akumulasi gabungan dari semua yang diperoleh melalui berhadapan dan berinteraksi secara berulang-ulang dengan sesama, benda, alam, keadaan, gagasan, dan penginderaan. Pengalaman ini kemudian menjadi tolok ukur manusia dalam melakukan aktifitas atau merespon segala sesuatunya di masa yang akan datang.

1. Pendidikan

Dengan pendidikan manusia pastinya akan memperoleh pengetahuan. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

1. Umur

Umur adalah lamanya hidup seseorang dalam tahun yang dihitung sejak dilahirkan. Semakin tinggi umur seseorang sejalan bertambahnya pula pengetahuan karena dalam waktu yang dimiliki seseorang akan memperolah pengetahuan dan pengalaman.

1. Sosial budaya dan ekonomi

Budaya yang menjadi lingkunganya akan memberikan informsi dan juga dengan status ekonomi yang baik maka kebutuhan akan lebih mudah dalam mendapatkan pengetahuan.

1. Hubungan sosial

Faktor hubungan sosial berupa saling berkomunikasi dengan orang lain untuk berbagi informasi. Selain itu kemampuan berkomunikasi berpengaruh terhadap penerimaan pesan.

### ***Android***

1. *Android*

Android awalnya dikembangkan oleh *Android*, Inc., dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007, bersamaan dengan didirikannya *Open Handset Alliance*, konsorsium dari perusahaan-perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi yang bertujuan untuk memajukan standar terbuka perangkat seluler. Ponsel *Android* pertama mulai dijual pada bulan Oktober 2008.

Safaat (2012:1) menjelaskan *Android* adalah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi.

*Android* adalah platform terbuka yang memungkinkan pengembang menciptakan .aplikasi mereka. *Android* umumnya berupa manipulasi langsung, menggunakan gerakan sentuh yang serupa dengan tindakan nyata, misalnya menggeser, mengetuk, dan mencubit untuk memanipulasi objek di layar, serta papan ketik virtual untuk menulis teks

Menurut Andrea Aldeheid (2013:1) *Android* adalah sistem informasi untuk gadget seperti ponsel dan komputer tablet yang awal mulanya didirikan oleh *Android* Inc. Dan kemudian diakuisisi oleh *Google Inc*. Pada versi pertamanya tampilan sistem operasi ini masih tidak jauh berbeda dengan sistem operasi Java ataupun *Symbian*. Seiring berjalannya waktu, para pengembangnya pun mulai melakukan pembenahan sehingga tampilan *Andorid* yang sekarang tampak terlihat sangat elegan, hampir sama dengan sistem operasi milik *Apple* yaitu iOS. *Andorid* terbentuk berdasarkan sistem *linux* yang membuat sistem operasi ini paling disukai oleh para programer.

1. Manfaat *android*

Keuntungan utama dari android adalah adanya pendekatan aplikasi secara terpadu. Pengembang hanya berkonsentrasi pada aplikasi saja, aplikasi tersebut bisa berjalan pada beberapa perangkat yang berbeda selama masih ditenagai oleh *Android* (pengembang tidak perlu mempertimbangkan kebutuhan jenis perangkatnya). Selain itu *Android* juga lengkap, terbuka dan bebas sehingga sangat populer. Hal ini ditunjukan oleh survei pada bulan April-Mei 2013 bahwa *Android* adalah platform paling populer bagi para pengembang, digunakan oleh 71% pengembang aplikasi.

Safaat (2012:3) menjelaskan android merupakan platform masa depan karena menjadi platform mobile pertama yang lengkap, terbuka dan bebas.

1. Lengkap (*Complete Platform*): para pembuat software dapat dengan bebas membuat pendekatan dalam mengembangkan software. Android juga sistem operasi yang aman dan banyak tersedia peralatan untuk membangun software.
2. Terbuka (*Open Source Platform*): Android disediakan secara terbuka sehingga pengembang dapat dengan bebas mengembangkan aplikasi.
3. Bebas (*Free Platform*): pengembang dapat dengan bebas membuat aplikasi tanpa lisensi atau biaya royalti yang harus dibayarkan, tidak ada biaya keanggotaan, tidak ada biaya pengujian, tidak ada kontrak yang diperlukan dan dapat didistribusikan dan diperdagangkan secara bebas dalam berbagai bentuk.

Selain itu Istiyanto (2013:16) menjelaskan faktor penyebab popularitas aplikasi android antara lain :

1. Faktor kecepatan

Efisiensi aplikasi dalam memberikan data secara tepat sesuai dengan keinginan user. Aplikasi mobile dibuat sederhana untuk kabutuhan tertentu dan tidak sekompleks aplikasi untuk PC. Sehingga pengguna dapat dengan mudah dan cepat mengakses data yang ia butuhkan.

1. Aspek produktivitas

Beragamnya aplikasi yang dipasarkan memudahkan pengguna untuk mengatasi problem atau masalah yang ia hadapi sehari-hari. Aplikasi mobile saat ini telah berkembang untuk berbagi keperluan mulai dari sekedar game sampai tutorial untuk memasak sudah tersedia. Berbagai masalah keseharian kini dapat diatasi dengan mencari aplikasi yang ada di pasar.

1. Kreatifitas desain

Desain yang ditawarkan mempunyai kemudahan penggunaan (*user friendly*). Pengembang juga membuat berbagi penyesuaian sesuai dengan pengguna. Penyesuaian berdasarkan umur, pendidikan dan kalangan membuat pengguna lebih leluasa dalam menjalankan aktifitas mobile.

1. Fleksibilitas dan keandalan

Setiap aplikasi yang dipasarkan hanya diperuntukan untuk keperluan yang spesifik saja. Keterbatasan inilah yang sering merepotkan pengguna. Namun keterbatasan dari aplikasi dapat ditutupi dengan mencari aplikasi lain yang sesuai dengan yang dibutuhkan oleh pengguna.

1. Jenis pengembangan *Android*
	1. Jenis Pengembangan

*Institute of Electrical and Electronics Engineers* (IEEE) adalah sebuah organisasi profesi nirlaba yang memiliki lebih dari 415.000 anggota di 150 negara. Aktivitasnya mencakup beberapa panitia pembuat standar, publikasi terhadap standar-standar teknik, serta mengadakan konferensi. IEEE terdiri dari banyak ahli di bidang teknik yang mempromosikan pengembangan standar-standar dan bertindak sebagai pihak pemercepat teknologi-teknologi baru dalam aspek industri dan rekayasa (*engineering*) mencakup telekomunikasi, jaringan komputer, kelistrikan, antariksa, dan *elektronika*.

Menurut IEEE , Pengembangan *software* (*software engineering* ) adalah : Aplikasi sistematik, disiplin, pendekatan kuantitatif untuk pengembangan, operasi dan pemeliharaan dari software, dengan kata lain *software engineering* merupakan sebuah metodologi pengembangan perangkat lunak (*software*) yang membahas semua aspek produksi perangkat lunak, mulai dari tahap awal spesifikasi sistem hingga pada tahap pemeliharaan sistem setelah digunakan dengan tujuan untuk membuat perangkat lunak yang tepat dengan metode yang tepat.

*System Development Life Cycle* (SDLC) merupakan beberapa tahap pengembangan pemantauan produk dari perangkat lunak. Contoh dari SDLC antara lain model *waterfall*, model V, model spiral, *prototyping* dan lain-lain. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan model *waterfall* karena cocok didukung manfaat yang mendukung.

* 1. Model Sekuensial Linier/ *Waterfall*

Menurut Pressman (2012) Metode *waterfall* merupakan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/ pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan. Manfaat pengembangan *System Development Life Cycle* (SDLC) adalah :

1. Proses pengembangan sangat terstruktur dan sistematik.
2. Melalui definisi kebutuhan, sehingga gap atau kesenjangan yang terjadi antara kebutuhan dan sistem yang dihasilkan dapat dikurangi.
3. Menghasilkan petunjuk arah pengembangan yang jelas bagi manajemen.
	1. Tahap pengembangan penelitian *waterfall*

Menurut Pressman (1997:37) tahapan pengembangan penelitian jenis *waterfall* yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. *Requirement Analisis* (Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak)

Merupakan analisis kebutuhan, tahap paling awal untuk memahami perangkat lunak agar sesuai dengan yang diharapkan oleh pengguna termasuk batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi yang didapat kemudian dianalisis sehingga mendapatkan data dibutuhkan.

1. *System Design* (Desain)

Desain perangkat lunak sebenarnya adalah proses multi langkah yang berfokus pada empat atribut sebuah program yang berbeda yaitu struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail (algoritma) prosedural.

Proses desain menerjemahkan sebuah representasi perangkat lunak sebelum dimulai pemunculan kode.

1. *Generasion Coding (Generasi Kode)*

Desain kemudian di terjemahkan kedalam bentuk bahasa mesin yang bisa dibaca. Jika desain dilakukan dengan cara lengkap maka pembuatan kode dapat dilakukan secara mekanis.

1. *Integration & Testing* (Pengujian)

Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan semua sudah diuji dan pada ekternal fungsional. Ekternal fungsional yaitu mengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input yang dibatasi akan memberikan hasil sesuai yang dibutuhkan.

1. *Operation & Maintenance* (Pemeliharaan)

Perangkat lunak akan mengalami perubahan setelah disampaikan ke pelanggan. Perubahan terjadi karena kesalahan-kesalahan ditentukan, karena perangkat lunak harus disesuaikan dengan perubahan lingkungan eksternalnya, atau membutuhkan pengembangan fungsionalitas atau unjuk kerja. Pemeliharaan perangkat lunak mengaplikasikan lagi setiap fase program sebelum dan tidak membuat lagi.

1. Aplikasi yang digunakan

Aplikasi yang digunakan dalam pengembangan dengan motode *waterfall* adalah :

* + - 1. *Android Studio*

Dalam *Android Program Cookbook* sebagai panduan dalam megembangkan aplikasi dijelaskan bahwa *Android* *Studio* adalah sebuah software IDE (*Integrated Development Environment*) sebagai salah satu alat yang memfasilitasi pengembang aplikasi..

 Keuntungan menggunakan *Android Studio* antara lain:

* + - 1. Praktis, sudah tersedia hal yang diperlukan pengembang termasuk kepustakaan pengembangan aplikasi.
			2. Mendukung berbagai jenis ukuran layar sehingga sangat fleksibel.
			3. Tersedia infrastruktur untuk mendownload banyak *emulatoristance Android*.
			4. DFD

*Data Flow Diagram* (DFD) merupakan suatu aplikasi untuk membuat diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data pada suatu sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas. Diagram ini digunakan alat bantu dalam desain *interface* dan menggambarkan atau menjelaskan proses kerja suatu sistem.

* + - 1. *Java*

Dalam buku Mudah Belajar Java (2007) Java merupakan aplikasi yang berperan sebagai *compiler* (*software* yang digunakan untuk melakukan kompilasi kode program) dan juga *interpreter* (melakukan interpretasi). Sehingga Java merupakan suatu aplikasi untuk membuat bahasa pemrograman.

* + - 1. *Notepad*++

Sebuah penyunting teks dan penyunting kode sumber yang berjalan di sistem operasi *Windows. Notepad++* menggunakan komponen *Scintilla* untuk dapat menampilkan dan menyuntingan teks dan berkas kode sumber berbagai bahasa pemrograman.

* + - 1. *yEd* *graph*

Merupakan sebuah aplikasi yang berfungsi untuk membuat *Flowchart* pemrograman.

* + - 1. *Emulatoristance Android*

*Emulatoristance Android* adalah perangkat yang menyimulasikan sebuah perangkat dan menampilkannya pada komputer untuk membuat prototipe, mengembangkan, dan menguji aplikasi *Android* tanpa menggunakan perangkat keras.

Emulator yang digunakan pada penelitan Media Pembelajaran Pendaftaran Pasien berbasis *Android* adalah *Vysor*.

### **Mahasiswa**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan secara singkat bahwa mahasiswa merupakan orang yang belajar di perguruan tinggi.

Menurut Takwin (2008) mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi, baik di universitas maupun insistut atau akademi, mereka yang terdaftar sebagai murid di perguruan tinggi dapat disebut sebagai mahasiswa.

Sedangkan menurut Wingkel (1997) masa mahasiswa meliputi rentang umur dari 18 sampai dengan 19 tahun sampai 24 sampai dengan 25 tahun. Ditambahkan oleh Nurnaini (2014:19), seorang mahasiswa dikategorikan pada tahap perkembangan yang usianya 18 sampai 25 tahun.

Daryanto (1998) mendefinisikan mahasiswa adalah seseorang yang belajar di perguruan tinggi. Lalu diperjelas oleh Salim (2002) yang menyebutkan mahasiswa sebagai orang yang terdaftar dan menjalani pendidikan dalam perguruan tinggi.

Berdasarkan uraian diatas mahasiswa adalah seorang peserta didik disuatu perguruan tinggi baik akademi, politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas yang berusia 18 sampai 25 tahun.

##  Kerangka Konsep

Gambar 2.1 Kerangka Konsep

Paparan Media

Pengetahuan

Pengalaman

Pendidikan

Umur

Sosial budaya dan ekonomi

Hubungan sosial

Media pembelajaran berbasis *Android*

Keterangan :

 : Diteliti

 : Tidak diteliti

Pengetahuan seseorang akan dipengaruhi oleh beberapa hal, yaitu paparan media, pengalaman, pendidikan, umur, sosial budaya dan ekonomi, dan hubungan sosial.

## Hipotesis

Ada perbedaan rata-rata pemahaman mahasiswa D-III Perekam Medis dan Informasi Kesehatan terhadap materi pendaftaran pasien antara sebelum dan setelah menggunakan Media Pembelajaran Pendaftaran Pasien berbasis *Android.*