

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Retensi dan Pemusnahan Dokumen Rekam Medis

a. Pengertian Retensi dan Pemusnahan Dokumen Rekam Medis

Menurut DepKes RI (2006:98) retensi (penyusutan) adalah suatu kegiatan pengurangan berkas rekam medis dari rak penyimpanan.

Sedangkan menurut definisi para ahli, penyusutan atau pengurangan arsip rekam medis dari rak penyimpanan dengan cara memindahkan arsip rekam medis yang inaktif yang berada di rak aktif menuju rak inaktif.

Menurut buku Pedoman Penyelenggaraan Rekam Medis (2006:99) pemusnahan dokumen rekam medis memiliki definisi sebagai proses kegiatan penghancuran secara fisik arsip rekam medis yang telah berakhir fungsi dan nilai gunanya. Pemusnahan dilakukan dengan cara pembakaran, mencacah atau mendaur ulang hingga tidak lagi dikenali bentuknya.

b. Langkah-langkah Retensi Dokumen Rekam Medis sesuai dengan buku Pedoman Penyelenggaraan Rekam Medis (2006:98) adalah sebagai berikut :

- 1) Memindahkan berkas rekam medis inaktif dari rak file aktif ke rak file inaktif dengan cara memilah pada rak file sesuai dengan tahun kunjungan
- 2) Memikrofilmisasi berkas rekam medis inaktif sesuai ketentuan yang berlaku
- 3) Memusnahkan berkas rekam medis yang telah dilakukan mikrofilm sesuai dengan ketentuan yang berlaku
- 4) Melakukan scanner pada berkas rekam medis

c. Tujuan dilaksanakannya retensi, sesuai dengan yang tertulis pada buku pedoman penyelenggaraan Rekam Medis (2006:99) adalah sebagai berikut :

- 1) Mengurangi berkas rekam medis yang semakin bertambah
- 2) Menyiapkan fasilitas yang cukup untuk tersedianya fasilitas rekam medis yang baru
- 3) Tetap menjaga kualitas pelayanan dengan mempercepat penyiapan berkas rekam medis bila sewaktu-waktu dibutuhkan
- 4) Menyelamatkan berkas rekam medis yang memiliki nilai guna tinggi.

d. Retensi dan pemusnahan dokumen rekam medis pada mata kuliah Manajemen Informasi Kesehatan (MIK) II

Beban materi pada mata kuliah MIK II terkait dengan materi retensi dan pemusnahan dokumen rekam medis adalah sebagai berikut :

- 1) Latar belakang mengenai retensi dan pemusnahan dokumen rekam medis
- 2) Pengertian retensi dan pemusnahan dokumen rekam medis
- 3) Tujuan retensi dan pemusnahan dokumen rekam medis
- 4) Dasar hukum retensi dan pemusnahan dokumen rekam medis
- 5) Alur retensi dan pemusnahan dokumen rekam medis
- 6) Tata cara retensi dan pemusnahan dokumen rekam medis
- 7) Jadwal retensi dan pemusnahan dokumen rekam medis
- 8) Pembuatan berita acara retensi dan pemusnahan dokumen rekam medis
- 9) Contoh SOP retensi dan pemusnahan dokumen rekam medis

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

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) yang dikutip oleh Basyaruddin (2002:11), media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Sedangkan pengertian lain media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

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.

Arsyad (2013:3) juga menuturkan bahwa , istilah *media* berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah وسائل) perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

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.

Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya (Usman, 2002:11).

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.

Pada proses pembelajaran, media pengajaran merupakan wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan, dalam hal ini guru, kepada penerima pesan, dalam hal ini siswa. Dalam batasan yang lebih luas, Yusufhadi Miarso (dalam Nunu, 2012) memberikan batasan media pengajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2013:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Nunu (2012) dalam jurnalnya menarik kesimpulan dari pengertian media pembelajaran, media pembelajaran adalah media-media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa ataupun mahasiswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa. Jika program media itu

didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan tenaga pengajar.

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

Dari pengertian-pengertian diatas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah sebuah sarana komunikasi yang mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik.

b. Manfaat Media Pembelajaran

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

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Meletakkan 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 lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
 - 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
 - a) objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, *slide*, realita, film, radio, atau model;
 - b) objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, *slide*, atau gambar;
 - c) 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.
 - d) objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, *slide*, atau simulasi komputer;
 - e) kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan medis seperti komputer, film, dan video;
 - f) 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.
 - 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.
- c. Fungsi Media Pembelajaran

Rusman (2013) mengemukakan bahwa ada dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan suatu metode akan menentukan media pembelajaran yang akan dipergunakan dalam pembelajaran tersebut. Di dalam proses pembelajaran, media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pendidik dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran.

Hamalik (dalam Azrad, 2013) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Sedangkan Nana Sudjana (2013) mengemukakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk mengubah hal-hal abstrak bisa diubah menjadi hal-hal konkret, dan menyederhanakan hal-hal kompleks.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah disebutkan, secara garis besar fungsi media pembelajaran adalah membantu pendidik maupun peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Bagi pendidik penggunaan media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan mutu dan kualitas penyampaian materi yang diinginkan. Sedangkan untuk peserta didik dapat digunakan sebagai alternatif menambah motivasi dalam mempelajari materi yang akan diberikan.

d. Jenis Media Pembelajaran

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.

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama

melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafis, foto, atau representasi fotografik dan reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak. Dua komponen pokok teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar

Media berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-procesor dengan berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer. Pada umumnya media berbasis komputer yang digunakan dalam pembelajaran dikenal sebagai *computer-assisted instuction* (pembelajaran dengan bantuan komputer.)

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

Media berbasis teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah *random acces memory* yang besar, *harddisk* yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan *peripheral* (alat-alat tambahan seperti *videodisc player*, perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan, dan *system audio*)

e. Kriteria pembuatan Media Pembelajaran

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 lain untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media mahal dan memakan waktu lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik.
- 4) Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.
- 5) Penglompondan 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 tertentu. Misal, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ingin ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain.

Sedangkan Menurut Nana Sudjana (2013:4) menjelaskan bahwa dalam memilih media sebaiknya memperhatikan kriteria sebagai berikut :

- 1) Ketepatan dengan tujuan pengajaran. Media pengajaran dipilih atas dasar tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, lebih memungkinkan digunakannya media pengajaran.

- 2) Dukungan terhadap isi bahan pengajaran. Bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
 - 3) Kemudahan memperoleh media. Mudah didiperoleh, setidaknya tidaknya mudah dibuat oleh gurupada waktu mengajar.
 - 4) Ketrampilan pengajar dalam menggunakannya. Apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada mediana, tetapi dampak dari penggunaan oleh pengajar pada saat terjadi interaksi belajar siswa dengan lingkunganya.
 - 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya. 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.
- f. Faktor yang perlu diperhatikan dalam pembuatan Media Pembelajaran.
- 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 :
 - a) Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/atau audio).
 - b) Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/atau kegiatan fisik).
 - c) Kemampuan mengakomodasikan umpan balik.
 - d) 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.
- 6) Media sekunder harus mendapat perhatian karena pembelajaran yang berhasil menggunakan 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.

g. Model Pembelajaran

Menurut Metta (2014:12) pada sistem pembelajaran telah ditetapkan model pembelajaran secara konvensional dan kooperatif. Di dalam praktiknya, semua jenis model pembelajaran dapat dikatakan baik apabila telah memenuhi syarat yang telah ditetapkan.

Menurut Putrayasa dalam Djamarah (2009:158) menyatakan bahwa pembelajaran konvensional ditandai dengan penyajian pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan konsep yang akan dipelajari, dilanjutkan dengan pemberian informasi oleh guru, tanya jawab, pemberian tugas, pelaksanaan tugas oleh siswa sampai akhirnya guru merasa bahwa apa yang telah dikerjakan dapat dimengerti oleh siswa. Sedangkan Slavin (dalam Djamarah, 2009:158) mengemukakan

pendapatnya bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil, saling membantu untuk mempelajari suatu materi.

Djamarah (2009:165) menyatakan bahwa pada model pembelajaran kooperatif ada pembelajaran modular, yaitu pembelajaran yang sebagian atau seluruhnya didasarkan atas penggunaan modul. Pembelajaran modular menerapkan strategi belajar siswa aktif, karena dalam proses pembelajarannya siswa tidak lagi berperan sebagai pendengar dan pencatat ceramah guru, tetapi mereka adalah pelajar yang aktif. Pembelajaran modular juga menerapkan konsep multi media dan multi metode.

Pembelajaran dengan modul adalah pendekatan pembelajaran mandiri yang berfokuskan penugasan kompetensi dari bahan kajian yang dipelajari peserta didik dengan waktu tertentu sesuai dengan potensi dan kosisinya. Belajar mandiri sebagai produk mengandung makna bahwa setelah mengikuti pembelajaran tertentu peserta didik menjadi seorang pembelajar mandiri. Untuk itulah diperlukan modul sebagai sumber belajar utama dalam kegiatan belajar mandiri.(Djamarah, 2009:165)

Laporan Tugas Akhir ini peneliti mengimplementasikan modul pembelajaran Retensi dan Pemusnahan Dokumen Rekam Medis untuk belajar mandiri yang dengan *Android*. Dari penjelasan diatas ada perbandingan antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran modular, sebagai berikut :

Tabel 2.2 Perbandingan pembelajaran konvensional dan pembelajaran modul.

Pembanding	Konvensional	Modul
Tujuan	Tidak dirumuskan secara spesifik	Dirumuskan dalam bentuk kelakuan siswa
Penyajian bahan ajar	Disajikan pada kelompok (kelas)	Disajikan secara individual
Kegiatan instruksional	Berbentuk ceramah, kuliah	Aneka ragam kegiatan

		belajar
Pengalaman belajar	Berorientasi pada guru	Berorientasi pada siswa
Partisipasi	Siswa bersikap pasif	Siswa selalu aktif
Kecepatan belajar	Berdasar kecepatan mengajar guru	Berdasar kecepatan masing-masing siswa
Keberhasilan belajar	Dinilai secara subjektif	Dinilai secara objektif
Peran pengajar	Sumber pengetahuan utama	Salah satu sumber pelajaran

h. Tujuan penggunaan pembelajaran menggunakan modul

Menurut Nasution (2010:98) pengajaran menggunakan modul bertujuan untuk :

- 1) Membuka kesempatan bagi siswa untuk belajar menurut kecepatan masing-masing.
- 2) Memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar menurut cara masing-masing.
- 3) Memberi pilihan mata pelajaran, mata kuliah, atau bidang studi dari sejumlah besar topik kepada pelajar sesuai pola minat dan motivasi.
- 4) Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengenal kelebihan dan kekurangannya, dan memperbaiki kelemahannya melalui modul remedial, ulangan-ulangan atau variasi dalam cara belajar.

i. Kelebihan serta Kekurangan modul berbasis *Android*.

Menurut Tien Aminatun dalam jurnalnya yang berjudul *Pengembangan E-Modul berbasis Android Mobile Materi Ekosistem Lokal Nusa Tenggara untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Mahasiswa SMA* (2016), mengungkapkan bahwa ada kelebihan serta kekurangan modul pembelajaran berbasis *Android*. Sebagaimana disebutkan berikut ini :

Kelebihan:

- 1) Dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

- 2) Praktis dan membiasakan siswa untuk dapat belajar secara mandiri
- 3) Dapat menyerap perhatian siswa sehingga menunjukkan keberhasilan lebih dibanding dengan metode ceramah
- 4) Memiliki banyak variasi sehingga dapat mengurangi beban pengajar

Kekurangan :

- 1) Tidak semua bahan ajar dapat dimodulkan dan tidak semua pengajar dapat memahami bagaimana menggunakan modul
- 2) Kesukaran pembuatan dan masalah pembiayaan dalam penciptaan modul
- 3) Adanya kecenderungan siswa kurang menggunakan modul secara baik

j. Langkah-langkah Penyusunan Modul

Menurut Nasution (2010:113), penyusunan modul atau pengembangan modul dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Merumuskan sejumlah tujuan secara jelas, spesifik, dalam bentuk kelakuan mahasiswa yang dapat diamati dan diukur
- 2) Urutan tujuan-tujuan itu menentukan langkah-langkah yang diikuti dalam modul
- 3) Tes diagnostik untuk mengukur latar belakang siswa, pengetahuan dan kemampuan yang telah dimilikinya sebagai pra-syarat untuk menempuh modul (*entry behavior* atau *entering behavior*)
- 4) Menyusun alasan atau rasional pentingnya modul bagi siswa, harus tahu kegunaan mempelajari modul tersebut.
- 5) Kegiatan-kegiatan belajar direncanakan untuk membantu membimbing siswa agar mencapai kompetensi-kompetensi seperti dirumuskan dalam tujuan
- 6) Menyusun *post test* untuk mengukur hasil belajar siswa, hingga manakah siswa menguasai tujuan-tujuan modul

- 7) Menyiapkan pusat sumber-sumber berupa bacaan yang terbuka bagi siswa setiap waktu ia memerlukannya

3. Pengetahuan

a. Pengetahuan

Menurut Winkle (1987:150) teori taksonomi Bloom mengklasifikasikan sasaran atau tujuan pendidikan menjadi tiga *domain* (ranah kawasan) yaitu: kognitif, afektif dan psikomotor, dan setiap ranah tersebut dibagi kembali ke dalam pembagian yang lebih rinci berdasarkan hierarkinya.

Domain yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan pengetahuan adalah domain pada Ranah Kognitif (*cognitive domain*).

Dimiyati dan Mudjiono (2009:27) menyatakan bahwa ranah kognitif adalah segi kemampuan yang berkaitan dengan aspek-aspek pengetahuan, penalaran atau pemikiran. Bloom membagi ranah kognitif menjadi enam tingkatan kategori yaitu :

1) Pengetahuan (*Knowlegde*).

Pengetahuan mencakup ingatan akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan. Pengetahuan yang disimpan dalam ingatan, digali pada saat dibutuhkan melalui bentuk ingatan mengingat (*recall*) atau mengenal kembali (*recognition*). Kemampuan untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar, dan sebagainya. (Dimiyati dan Mudjiono, 2009:27)

2) Pemahaman (*Comprehention*).

Di tingkat ini seseorang memiliki kemampuan, untuk menangkap makna dan arti tentang hal yang dipelajari. Adanya kemampuan dalam menguraikan isi pokok bacaan; mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk lain. Kemampuan ini setingkat lebih tinggi daripada kemampuan pengetahuan (Winkle, 1987:150).

3) Penerapan (*Application*)

Kemampuan untuk menerapkan satu kaidah atau metode untuk menghadapi suatu kasus atau problem yang konkret atau nyata dan baru. Kemampuan ini satu tingkat lebih tinggi daripada kemampuan pemahaman. (Winkle, 1987:150)

4) Analisis (*Analysis*)

Kemampuan untuk memecahkan informasi yang kompleks menjadi bagian-bagian yang kecil untuk merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhannya atau organisasinya dapat dipahami dengan baik. Menurut Winkle (1987:150) kemampuan ini satu tingkat lebih tinggi dibanding kemampuan Penerapan.

5) Sintesis (*Syntesis*)

Kemampuan untuk membentuk suatu pola ataupun kesatuan yang baru. Kemampuan mengenali data atau informasi yang harus didapat untuk menghasilkan solusi yang dibutuhkan. Kemampuan ini dinyatakan dalam membuat suatu racangan atau susunan program. Seperti yang dikemukakan oleh Winkle (1987:151), kemampuan ini lebih tinggi daripada kemampuan Analisis.

6) Evaluasi (*Evaluation*)

Dimiyanti dan Mudjiono (2009:28) berpendapat bahwa evaluasi adalah kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap suatu materi pelajaran, argumen yang berkenaan dengan sesuatu yang diketahui, dipahami, dilakukan, dianalisis, dan dihasilkan.

b. 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 yang diungkapkan Dimiyati dan Mudjiono (2009:289) 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.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2003:14), pengetahuan seseorang sangat dipengaruhi oleh faktor pendidikan, pekerjaan, pengalaman dan informasi yang diterima oleh seseorang yang berupa pesan-pesan kesehatan melalui media cetak atau elektronik.

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 entertain*), mempengaruhi (*to influence*), memberikan respon sosial (*to social responsibility*), dan penghubung (*to linkage*).

2) 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.

3) Pendidikan

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. Dengan pendidikan, manusia dapat memperoleh pengetahuan

4) 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 memperoleh pengetahuan dan pengalaman.

5) Sosial budaya dan ekonomi

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

6) Hubungan sosial

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

4. Android

a. Android

Dilansir dari halaman wikipedia mengenai pengertian *android*, **Android** (*/'æ̃n.drɔ̃ɪd/; AN-droyd*) adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc., dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya

pada tahun 2005. Antarmuka pengguna *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. *Android* adalah sistem operasi dengan sumber terbuka, dan Google merilis kodenya di bawah Lisensi Apache. Kode dengan sumber terbuka dan lisensi perizinan pada *Android* memungkinkan perangkat lunak untuk dimodifikasi secara bebas dan didistribusikan oleh para pembuat perangkat, operator nirkabel, dan pengembang aplikasi. Selain itu, *Android* memiliki sejumlah besar komunitas pengembang aplikasi (apps) yang memperluas fungsionalitas perangkat, umumnya ditulis dalam versi kustomisasi bahasa pemrograman Java.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Android*

Menurut Fanny (2014) ada beberapa kekurangan dan kelebihan aplikasi android. Diantaranya adalah :

1. Kelebihan :

- a) Sistem operasinya terbuka sehingga lebih mudah untuk dikembangkan.
- b) Mendukung seluruh aplikasi Google
- c) Harganya beragam
- d) Mudah dipahami oleh pengguna

2. Kekurangan :

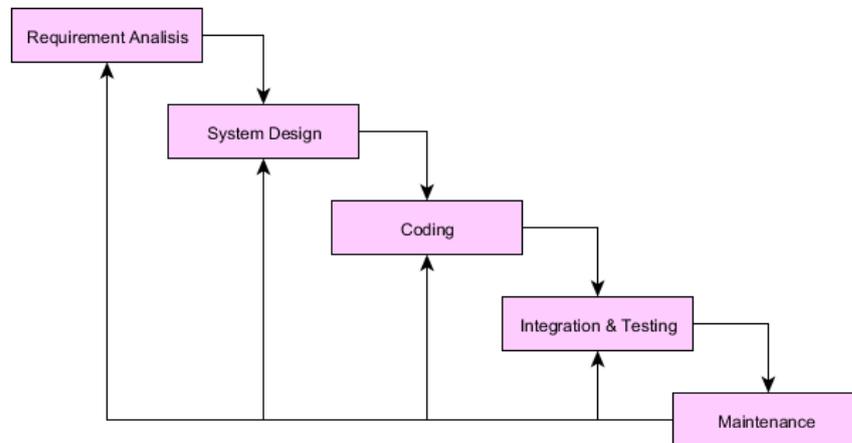
- a) Pembaharuan perangkat lambat
- b) Rawan terdapat *malware*
- c) Boros baterai

5. Model Pengembangan Teknologi

a. Tahapan Pengembangan Penelitian *Waterfall*

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan *Waterfall* atau air terjun yang menyediakan alur secara berkesinambungan dimulai dari analisis kebutuhan perangkat lunak, desain, generasi kode, pengujian, dan pemeliharaan.

Berikut ini tahapan model pengembangan Waterfall menurut Pressman (1997:37.)



Gambar 2.1 Gambar model pengembangan *Waterfall*

1) 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. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara wawancara, pemberian kuesioner, ataupun melalui survey. Informasi yang didapatkan kemudian dilakukan analisis agar mendapat data yang dibutuhkan.

2) Desain

Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan pada tahapan sebelumnya

3) Generasi kode

Generasi kode ini memiliki fungsi agar desain yang telah dibuat dapat ditranslasikan ke program perangkat lunak. Output dari langkah ini adalah program komputer yang sesuai dengan desain yang dibuat pada sebelumnya.

4) Pengujian

Pengujian berfokus kepada perangkat lunak untuk memastikan semua telah teruji untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan hasil output sesuai dengan hasil yang diinginkan

5) Pemeliharaan

Tidak menutup kemungkinan hasil dari perangkat lunak yang diciptakan dapat terjadi kesalahan ataupun gangguan ataupun mengalami perubahan ketika digunakan oleh pengguna. Pemeliharaan perangkat lunak mengaplikasikan lagi setiap fase program sebelum dan tidak membuat lagi

b. Aplikasi yang digunakan

Aplikasi yang digunakan peneliti untuk model pengembangan *waterfall* antara lain :

1) *Aphace Cordova (PhoneGap)*

Aphace Cordova adalah sebuah software framework pengembangan aplikasi mobile multi platform dengan menggunakan CSS3, HTML5 dan Javascript.

Keuntungan menggunakan *Aphace Cordova* antara lain:

1. Praktis, sudah tersedia hal yang diperlukan pengembang termasuk kepastakaan pengembangan aplikasi.
2. Mendukung berbagai jenis ukuran layar sehingga sangat fleksibel.
3. Pengcodingan yang dilakukan sekali jalan, tanpa harus melakukan implementasi ulang pada setiap platform yang dibuat dan dikembangkan.
4. Tampilan aplikasi yang dihasilkan lebih ramah dengan retina mata.

2) *Data Flow Diagram (DFD)*.

Diagram ini digunakan alat bantu dalam desain *interface* dan menggambarkan atau menjelaskan proses kerja suatu sistem.

3) *Java*

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

4) *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.

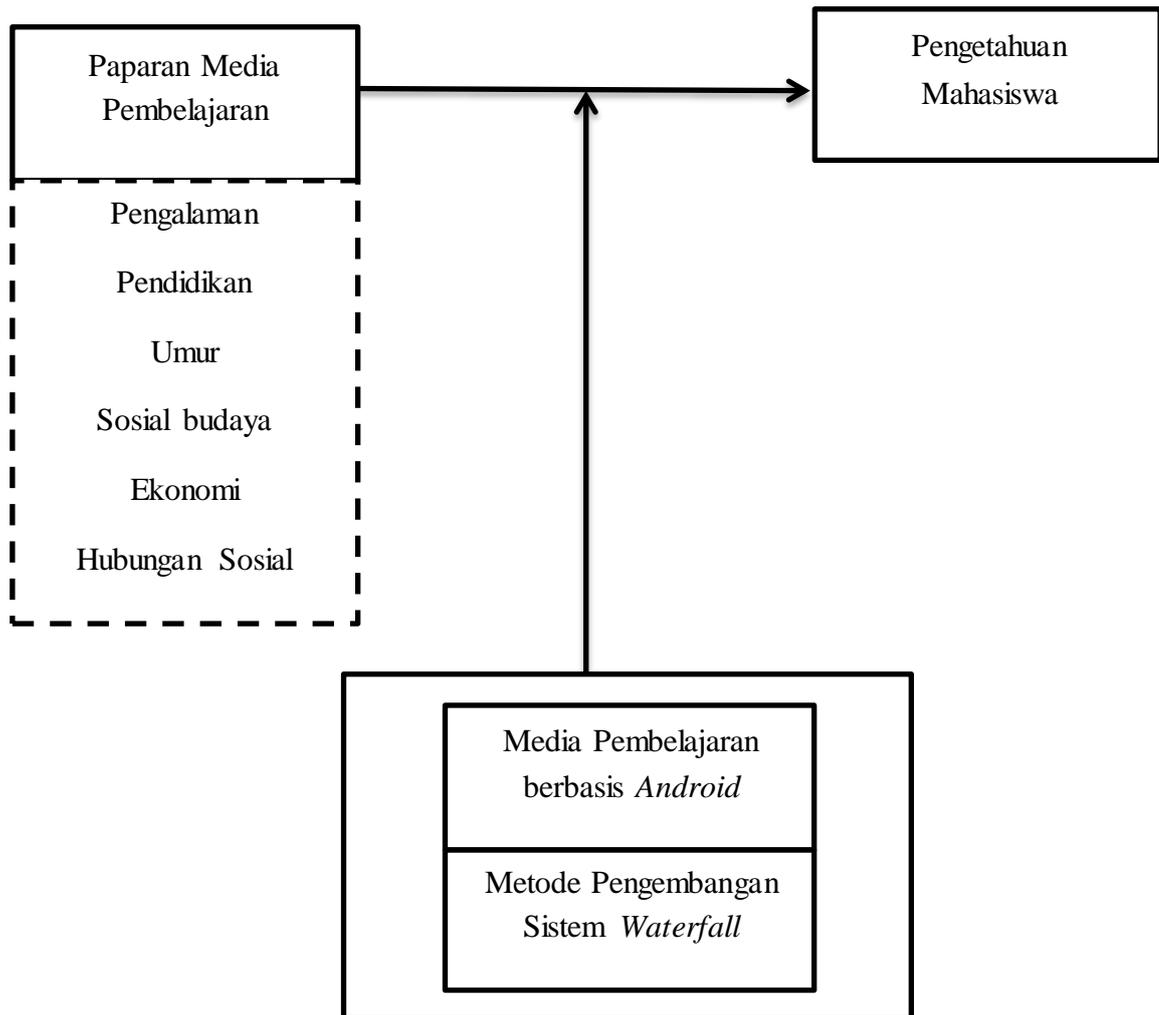
5) *yEd graph*

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

6) *Sublime3 text*

Merupakan editor untuk konten dan text yang akan dibuat.

B. Kerangka Konsep Penelitian



Gambar 2.2 Kerangka Konsep

Keterangan :

 : Area yang diteliti

 : Area yang tidak diteliti

Berdasarkan kerangka konsep di atas, pengetahuan dipengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya adalah : pengalaman, pendidikan, umur, sosial budaya, ekonomi dan hubungan sosial.

C. Hipotesis

Ada perbedaan rata-rata pemahaman mahasiswa D-III Perekam Medis dan Informasi Kesehatan terhadap materi Retensi dan Pemusnahan Dokumen Rekam Medis antara sebelum dan setelah menggunakan Media Pembelajaran Retensi dan Pemusnahan Dokumen Rekam Medis berbasis *Android*.