

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Dari berbagai penjelasan yang telah diuraikan dalam laporan ini, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kebutuhan sistem dalam pembuatan Game Medicon meliputi kebutuhan database yang berisi materi Sistem Muskuloskeletal dan Kodefikasi Tindakan Medis Sistem Muskuloskeletal, kebutuhan hardware yaitu laptop dan smartphhone, dan kebutuhan softwarena Android Studio, Dbbrowser, dan Adobe XD.
2. Pembuatan materi meliputi anatomi, fisiologi, patofisiologi Sistem Muskuloskeletal, istilah tindakan medis Sistem Muskuloskeletal dan artinya, serta kodefikasi tindakan medis Sistem Muskuloskeletal menurut ICD 9-CM, yang diambil dari beberapa referensi buku. Kemudian dilakukan uji validitas oleh praktisi pembelajaran, untuk kemudian dimasukkan pada aplikasi.
3. Pembuatan soal yang dimasukkan pada aplikasi dilakukan oleh peneliti sendiri dengan referensi soal-soal ujian semester. Terdapat 50 soal yang sudah melewati uji validitas dan reliabilitas.
4. Pembuatan aplikasi dengan menggunakan desain interface, pengkodean, dan manual book. Desain interface dirancang dengan

menggunakan Adobe XD, pengkodean logika aplikasi menggunakan Android Studio, dan manual book dibuat oleh pengembang aplikasi.

5. Hasil uji black box adalah aplikasi 100% (25 nilai dari 25 kasus uji) layak untuk diimplementasikan karena sudah dapat berjalan sesuai yang diharapkan.
6. Hasil tingkat pengetahuan mahasiswa sebelum implementasi Game Medicon menunjukkan nilai tertinggi yang dicapai 80, nilai terendah yang dicapai 30, dan rata-rata nilainya 67.
7. Implementasi dilaksanakan kepada 50 Mahasiswa, dimana diberikan waktu selama 2 (dua) hari untuk melakukan pembelajaran mandiri menggunakan aplikasi Game Medicon
8. Hasil pengerjaan kuesioner uji user TAM (*Technology Acceptance Model*) secara keseluruhan menunjukkan bahwa mahasiswa setuju aplikasi sudah memenuhi 4 (empat) indikator yaitu persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kebermanfaatan, sikap terhadap penggunaan sistem informasi, dan perilaku penggunaan sistem informasi.
9. Hasil tingkat pengetahuan mahasiswa sesudah implementasi Game Medicon menunjukkan nilai tertinggi yang dicapai 97, nilai terendah yang dicapai 43, dan rata-rata nilainya 87.
10. Hasil uji paired T-test nilai sig. (2-tailed) = 0,000 yang berarti nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05 maka H1 diterima. Hal tersebut

menunjukkan adanya perbedaan tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Game Medicon.

## **B. Saran**

### 1. Saran untuk Institusi

Aplikasi Game Medicon berbasis Android tentang kodefikasi tindakan medis Sistem Muskuloskeletal ini merupakan sebuah inovasi dari media pembelajaran yang ada, yang dapat digunakan sebagai pendukung untuk meningkatkan pengetahuan belajar mahasiswa.

### 2. Saran untuk Mahasiswa

Aplikasi Game Medicon ini dapat digunakan sebagai referensi dan sarana untuk meningkatkan pengetahuan

### 3. Saran untuk Peneliti

Aplikasi Game Medicon ini hanya berisi kodefikasi tindakan medis Sistem Muskuloskeletal, sehingga dapat dikembangkan dengan menambahkan materi yang lain.