

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 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. Perlu adanya komponen pembelajaran yang mempunyai peranan dalam proses pendidikan, yaitu sebuah media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran harus mendapat perhatian fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Menurut Jalinus (2016:4) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar. Beberapa media pembelajaran yang sering digunakan antara lain adalah buku dan modul. Namun, media pembelajaran saat ini juga sudah mengarah kepada sistem pembelajaran berbasis aplikasi, contohnya adalah penggunaan game.

Pada setiap media pembelajaran, selalu ada kelebihan dan kekurangan masing-masing. Secara teorologis, buku dan modul merupakan sumber informasi yang mudah dalam penggunaan dan praktik.

Selain itu, dengan adanya buku dan modul, peserta didik dituntut untuk belajar secara mandiri. Namun, kedua media pembelajaran tersebut bersifat monoton dan tidak menarik, ditambah lagi dengan tingkat membaca peserta didik yang rendah.

Sebagai calon tenaga kesehatan yang profesional, Perkam Medis memiliki peraturan penyelenggaraan Perkam Medis yang diatur oleh Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 55 Tahun 2013. Perkam Medis memiliki beberapa kewenangan yang diatur pada pasal 13, salah satunya adalah melaksanakan sistem klasifikasi klinis dan kodefikasi penyakit yang berkaitan dengan kesehatan dan tindakan medis sesuai terminologi medis yang benar. Tujuan dari kodefikasi tersebut, khususnya kodefikasi tindakan medis adalah pembiayaan laporan klaim kesehatan. Ketepatan kodefikasi tindakan medis akan berdampak pada total biaya klaim yang harus dicairkan Rumah Sakit kepada pihak penanggung pasien. Apabila kodefikasi tidak tepat, Rumah Sakit akan mengalami kerugian dari hasil tindakan yang dilakukan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan kepada 35 Mahasiswa tingkat 2 Program Studi D-III Rekam Medis dan Informasi Kesehatan, Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang, hasil kuesioner dengan lima butir soal pilihan ganda tentang Kodefikasi Tindakan Medis Sistem Muskuloskeletal menerangkan bahwa nilai terendah yang didapat adalah 0, nilai tertinggi adalah 80 dan nilai rata-ratanya adalah 20. Dapat disimpulkan bahwa mahasiswa tidak lulus atau tidak cakap dalam

memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Dari hasil kuesioner yang berisi lima butir pilihan ganda tentang evaluasi dan *feedback* pembelajaran, sebagian besar mahasiswa mengungkapkan bahwa cara penyampaian materi oleh dosen telah sesuai, akan tetapi materi yang disampaikan susah dimengerti, terbatasnya sumber atau informasi materi dan mahasiswa terlalu asik dengan gadgetnya. Mahasiswa mengharapkan adanya media pembelajaran baru yang seru dan menyenangkan. Dalam penelitian Putra, dkk (2016), game edukasi berbasis Android dapat membantu terciptanya pengembangan daya pikir pada peserta didik. Selain itu, penelitian Wibisono (2010) membuktikan metode konvensional tidaklah efektif dalam menunjang pendidikan peserta didik, dan dengan adanya game edukasi dapat membantu proses pembelajaran peserta didik. Untuk itu dibutuhkan inovasi baru agar belajar lebih menarik dan dapat dilakukan dimana saja yaitu dengan menggunakan *smartphone* sebagai alat bantu yang lebih menarik, atraktif, dan fleksibel.

Sehingga dari latar belakang tersebut, maka diperlukan penelitian untuk merancang dan membuat inovasi baru dalam media pembelajaran. Peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pembuatan Game Medicon Berbasis Android untuk Meningkatkan Pengetahuan Kodefikasi Tindakan Medis Sistem Muskuloskeletal”. Hal ini sejalan dengan perkembangan teknologi informasi saat ini. Karena perlu strategi khusus memberikan kemudahan pada mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah pembuatan game Medicon berbasis android dapat meningkatkan pengetahuan kodefikasi tindakan medis Sistem Muskuloskeletal ?

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Membuat game Medicon berbasis android untuk meningkatkan pengetahuan kodefikasi tindakan medis Sistem Muskuloskeletal.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi kebutuhan sistem aplikasi game Medicon berbasis android untuk meningkatkan pengetahuan kodefikasi tindakan medis Sistem Muskuloskeletal.

- b. Membuat materi kodefikasi tindakan medis Sistem Muskuloskeletal untuk game Medicon dan melakukan pengujian validitas

- c. Membuat soal-soal kodefikasi tindakan medis Sistem Muskuloskeletal untuk game Medicon dan melakukan pengujian validitas dan reliabilitas

- d. Membuat sistem aplikasi game Medicon berbasis android untuk meningkatkan pengetahuan kodefikasi tindakan medis Sistem Muskuloskeletal yang dilengkapi dengan *manual book*.

- e. Menguji aplikasi dengan uji *blackbox testing*

- f. Mengukur tingkat pengetahuan Mahasiswa D-III Rekam Medis dan Informasi Kesehatan sebelum penerapan Game Medicon
- g. Mengimplementasi Game Medicon dalam kegiatan perkuliahan Mahasiswa D-III Rekam Medis dan Informasi Kesehatan
- h. Menguji aplikasi kepada user dengan metode TAM
- i. Mengukur tingkat pengetahuan Mahasiswa D-III Rekam Medis dan Informasi Kesehatan setelah penerapan Game Medicon
- j. Membandingkan rata-rata tingkat pengetahuan pengetahuan Mahasiswa D-III Rekam Medis dan Informasi Kesehatan sebelum dan sesudah penerapan Game Medicon

D. Manfaat

1. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan serta mendapat pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran dalam bentuk game berbasis android tentang kodefikasi tindakan medis sistem muskuloskeletal.

2. Bagi Peserta Didik

Memberi pembelajaran alternatif kepada peserta didik agar dapat mengakses materi kodefikasi tindakan medis sistem muskuloskeletal dalam bentuk game berbasis android dengan mudah dan praktis untuk meningkatkan pengetahuan.

3. Bagi Institusi

Memberi masukan dan bahan evaluasi terhadap media pembelajaran alternatif yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran kodefikasi tindakan medis sistem muskuloskeletal.