

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan tinggi rekam medis memiliki banyak kompetensi yang harus dikuasai oleh mahasiswa. Salah satunya adalah kemampuan di bidang Manajemen Unit Kerja. Media pembelajaran yang sering digunakan di kampus adalah powerpoint, video pembelajaran, modul, dan media gambar. Pemanfaatan media pembelajaran tersebut diterapkan disemua mata kuliah, termasuk mata kuliah Manajemen Unit Kerja. Namun media pembelajaran tersebut tidak bisa sewaktu-waktu digunakan oleh mahasiswa.

Pada hasil pengamatan proses penilaian hasil belajar pada perkuliahan Manajemen Unit Kerja mahasiswa diketahui merasa bosan dan kurang tertarik terhadap cara belajar pada mata kuliah ini. Pada akhirnya menjadikan penyebab utama dari tidak maksimalnya nilai akhir yang didapat mahasiswa pada saat ujian. Didapatkan pula temuan yaitu pada proses penilaian hasil belajar memang telah memiliki kelengkapan materi yang disampaikan oleh pengajar, tetapi masih belum maksimal pada eksekusinya. Selain karena bosan dan kurang menarik, mahasiswa merasa prosesnya masih konvensional karena dosen mengajar tanpa adanya inovasi dalam proses belajar mengajar

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.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk membuat Game Interaktif Manajemen Unit Kerja guna melakukan penilaian hasil pembelajaran Semester 6 mahasiswa program studi D-III Rekam Medis dan Informasi Kesehatan, dengan judul penelitian **“Penilaian Hasil Pembelajaran Semester 6 Dengan Game Interaktif Mata kuliah Manajemen Unit Kerja III Mahasiswa Program Studi D-III Rekam Medis Dan Informasi Kesehatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang“** .

B.Rumusan Masalah

Bagaimanakah hasil pembelajaran Semester 6 mahasiswa Program Studi D-III RMIK Poltekkes Kemenkes Malang dengan menggunakan Game Interaktif Mata kuliah Manajemen Unit Kerja –III?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui hasil penilaian pembelajaran semester 6 mahasiswa Program Studi D-III RMIK dengan menggunakan Game Interaktif Mata kuliah Manajemen Unit Kerja–III sebagai media penelitian hasil pembelajaran yang inovatif di Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi hasil belajar Manajemen Unit Kerja –III sebelum menggunakan Game Interaktif di Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang.
- b. Membuat Game Interaktif Mata kuliah Manajemen Unit Kerja –III untuk menunjang kualitas dalam penilaian hasil pembelajaran.
- c. Mensosialisasikan Game Interaktif Mata kuliah Manajemen Unit Kerja –III dalam penilaian hasil pembelajaran.
- d. Menilai hasil ujian berupa kuis yang telah di jawab oleh mahasiswa

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Penelitian

Bagi penelitian, penelitian ini bermanfaat sebagai sarana pembelajaran, menambah pengetahuan penelitian dalam bidang rekam medis khususnya tentang Manajemen Unit Kerja khususnya pada mata kuliah Manajemen Unit Kerja–III

2. Manfaat Bagi Responden

Bagi responden penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran terutama pada mata kuliah Manajemen Unit Kerja-III agar menjadi lebih mudah di pahami Mahasiswa.

3. Manfaat Bagi Instiusi Pendidikan

Bagi instiusi penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat dan berguna sebagai bahan refrensi untuk pembelajaran mahasiswa Jurusan Kesehatan Terapan Program Studi D-III Rekam Medis dan Informasi Kesehatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang khususnya tentang matakuiah Manajemen Unit Kerja-III

