

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. LANDASAN TEORI

A. Ruang Lingkup Akuntansi

Akuntansi adalah kegiatan jasa yang ber-fungsi menyediakan informasi kuantitatif, terutama yang bersifat keuangan, tentang ekonomi organisasi, agar berguna dalam pengambilan keputusan ekonomis dalam membuat pilihan yang nalar di antara pelbagai alternatif arah tindakan.” (Accounting Principles Board, 1970)

Akuntansi kesehatan merupakan aktivitas yang tidak dapat dipisahkan dengan rangkaian pengelolaan kegiatan, baik dalam bentuk akuntansi yang lengkap maupun sederhana.

Akuntansi melayani masyarakat baik didalam perusahaan maupun diluar perusahaan, berdasarkan pihak tersebut maka akuntansi terdiri atas:

1. Akuntansi Manajemen (Management Accounting)

Yaitu merupakan akuntansi yang memberikan informasi kepada pimpinan perusahaan membantu pemecahan masalah khusus dalam operasi perusahaannya Akuntansi manajemen mencakup tiga fungsi yaitu :

- a. Seleksi dan mencatat data.
- b. Menganalisis data.
- c. Menyusun laporan kepada manajemen.

2. Akuntansi keuangan (Financial Accounting)

Yaitu akuntansi yang memberikan informasi kepada para pemakai atau pengguna yang berada diluar perusahaan dlm rangka pengambilan keputusan. Informasi yang disajikan akuntansi keuangan kepada pihak diluar perusahaan berupa laporan keuangan (financial statemen) terdiri dari:

a. Laporan laba rugi (Income statement)

Laporan yang sistematis, yang menunjukkan hasil usaha dan biaya-biaya selama suatu periode akuntansi.

b. Neraca (Balance sheet)

Laporan yang sistematis yang menunjukkan keadaan keuangan (aktiva, hutang, dan modal) pada tanggal tertentu.

c. Laporan perubahan posisi keuangan (Statement of change in financial position)

Laporan yang menunjukkan sebab-sebab perubahan modal dari awal periode menjadi modal pada akhir periode.

B. Laporan Keuangan Kesehatan

Selain penganggaran, organisasi kesehatan juga harus melaporkan posisi keuangan organisasi. Tujuan laporan keuangan adalah menyediakan informasi yang menyangkut posisi keuangan, kinerja, serta perubahan posisi keuangan perusahaan yang bermanfaat bagi pengguna dalam pengambilan keputusan ekonomi. Komponen laporan keuangan kesehatan

meliputi: neraca, laporan laba rugi, laporan perubahan ekuitas, laporan arus kas, dan catatan atas laporan keuangan.

Acuan penyusunan laporan keuangan rumah sakit:

1. Peraturan badan pengawasan pasar modal yang berhubungan dengan akuntansi dan laporan keuangan
2. Kerangka dasar penyusunan dan penyajian laporan keuangan, PSAK, dan interpretasi PSAK.
3. Internasional accounting standard, statement of financial accounting standard, international public sector accounting standard, dan international financial reporting standard
4. Peraturan perundangan yang relevan dengan laporan keuangan.

C. Media Pembelajaran

a. Media pembelajaran

secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan. Sedangkan menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana

fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya.

Kemudian menurut *National Education Assocation*(1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Posisi media pembelajaran. Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran.

Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Menurut Edgar Dale, dalam dunia pendidikan, penggunaan media pembelajaran seringkali menggunakan prinsip Kerucut Pengalaman, yang membutuhkan media seperti buku teks, bahan belajar yang dibuat oleh guru dan “audio-visual”.

Jenis-jenis media pembelajaran :

- *Media Visual* : grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik
- *Media Audial* : radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya

- *Projected still media* : slide; over head proyektor (OHP), in focus dan sejenisnya
- *Projected motion media* : Game, film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer

D. Game

a. Pengertian Game

Definisi dari game Salah satu program yang bisa berjalan di dalam perangkat berbasis komputer adalah program game atau program permainan. Kita dapat dengan mudah mendapatkan Game untuk dijalankan pada komputer atau smartphone. Secara garis besar game terbagi kepada dua jenis, yang pertama adalah game offline dan yang kedua adalah game online. Game offline maksudnya adalah game yang bisa digunakan pada komputer atau smartphone tanpa harus terhubung ke internet. Hal tersebut dimungkinkan untuk dilakukan karena semua perintah dan data game sudah terpasang di dalam komputer. Sedangkan game online ini sifatnya terpusat pada suatu server. Sehingga untuk menjalankannya dibutuhkan akses ke server tersebut melalui jaringan internet.

b. Dampak Game Interaktif.

- 1) Game banyak digunakan orang untuk mengajarkan suatu pengetahuan dan membangun keterampilan baik di bidang edukasi, bisnis, dan militer.

- 2) Game efektif digunakan untuk membangun kemampuan matematika dan membaca anak-anak, dibuktikan oleh Murphy pada penelitian tahun 2002.

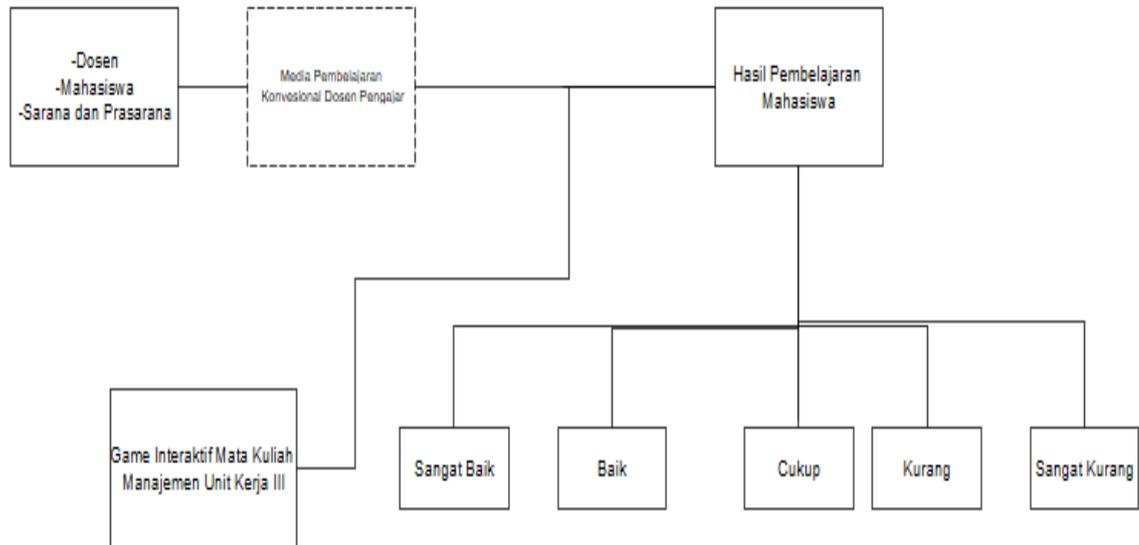
c. Game Interaktif Mata kuliah Manajemen Unit Kerja – III

Game Interaktif Mata kuliah Manajemen Unit Kerja– III adalah produk yang akan dihasilkan dari Laporan Tugas Akhir dari peneliti. Peneliti merencanakan beberapa rancangan tampilan untuk Game Interaktif Mata kuliah Manajemen Unit Kerja – III mulai dari tampilan *Loading, Home, Petunjuk, Soal, Lihat Hasil, Hasil Jawaban,* dan *Pengembang*. Peneliti bekerjasama dengan seorang *developer program* untuk mengembangkan aplikasi ini.

E. Sosialisasi

Sosialisasi dapat diartikan sebagai setiap aktivitas yang ditujukan untuk memberitahukan membujuk atau mempengaruhi masyarakat untuk tetap menggunakan produk dan jasa yang dihasilkan itu. Kemudian, Dalam kaitannya dengan kegiatan sosialisasi yang dimaksud adalah suatu proses memberitahukan dan mempengaruhi masyarakat untuk selalu memanfaatkan jasa-jasa yang ditawarkan. Kegiatan sosialisasi tidak hanya menyampaikan informasi tentang yang akan disampaikan, tetapi juga mencari dukungan dari berbagai kelompok masyarakat (Suyanto Joko, 2010).

F. .Kerangka Konsep



Gambar 2. 1 Kerangka Konsep

Keterangan :

————— : Diteliti

----- : Tidak Diteliti

Penelitian ini akan meneliti penilaian dari mahasiswa tingkat III Program Studi D-III Rerekam Medis dan Informasi Kesehatan dalam pembelajaran dengan menggunakan Game Interaktif pada mata kuliah Manajemen Unit Kerja- III. Dengan tujuan akhir mengetahui bagaimana penilaian mahasiswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media Game Interaktif atau dalam hal ini berbeda dengan kegiatan pembelajaran pada umumnya saat di kelas

Pertemuan Ke	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Ajar)
1	Mahasiswa mampu menjelaskan definisi anggaran, manfaat, unsur dan kelemahannya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian Anggaran 2. Unsur Anggaran 3. Tujuan Penganggaran. 4. Manfaat dan Kelemahan Anggaran
2	Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi, isidan factor yang mempengaruhi anggaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fungsi Anggaran 2. Cara penyusunan /isi Anggaran 3. Factor-faktor yang mempengaruhi
3	Mahasiswa mampu menjelaskan macam-macam Anggaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cirri-ciri/macam-macam Anggaran 2. Anggaran Jangka Pendek 3. Anggaran Jangka Panjang
4	Mahasiswa Mampu Menjelaskan Konsep Penyusunan Anggaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prosedur/Proses Penyusunan Anggaran 2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penyusunan Anggaran
5	Mahasiswa Mampu Menjelaskan Tentang Biaya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian Biaya 2. Macam-Macam jenis biaya 3. Penggalangan biaya 4. Pemisahan biaya
6	Mahasiswa Mampu Menjelaskan Tentang <i>Penghitungan Biaya</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penghitungan biaya dengan dasar kebutuhan 2. Penghitungan biaya dengan dasar empirik

7	Mahasiswa Mampu Menjelaskan Tentang Penghitungan Unit Cost	1. Pengertian Unit Cost Metode penghitungan Unit cost

Tabel 2. 1 Silabus Materi MUK III

G. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah analisa pembuatan media pembelajaran untuk membandingkan tingkat pemahaman mahasiswa terhadap mata kuliah Manajemen Unit Kerja - III sebelum dan sesudah penggunaan Game Interaktif Manajemen Unit Kerja - III .

H0: Tidak ada perbedaan pemahaman mahasiswa terhadap mata kuliah Manajemen Unit Kerja - III sebelum dan sesudah penggunaan Game Interaktif Manajemen Unit Kerja - III

H1: Ada perbedaan pemahaman mahasiswa terhadap mata kuliah Manajemen Unit Kerja - III sebelum dan sesudah penggunaan Game Interaktif Manajemen Unit Kerja – III