# BAB I

# PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Didalam dunia pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang meliputi pengajar, peserta didik, dan lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat mengurangi sikap pasif peserta didik. (Deni Hardianto, 2005: 102).

Pembelajaran adalah upaya menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan siswa yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara pendidik dengan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik. (Amin Suyitno, 2007). Dalam proses pembelajaran peserta didik juga akan memerlukan buku referensi guna menunjang proses belajar mengajar. Kita sadari bahwa buku konvensional yang ada saat ini sangat membantu dalam pemahaman peserta didik, namun seringkali peserta didik tidak membawa buku tersebut karena tebal dan berat. Dalam proses pembelajaran, pendidik dan peserta didik lebih banyak menggunakan *power-point*  yang nantinya di *copy* dan dipelajari.

Berdasarkan wawancara awal yang telah dilakukan di Poltekkes Kemenkes Malang terhadap 15 mahasiswa Program Studi Perekam Medis dan Informasi Kesehatan tingkat II semester tiga, terdapat 11 mahasiswa mengalami kendala yaitu malas untuk membuka dan mempelajari materi yang sudah diberikan oleh dosen yang berupa *power point* dan *hard copy.* Sedangkan 4 mahasiswa masih tertarik untuk mempelajari materi yang berupa *power point* dan *hard copy.*  Hal ini menyebabkan kurangnya minat

dari 11 mahasiswa dalam mendalami materi tersebut. Sehingga dari 11 mahasiswa tersebut merasa kurang adanya kepuasan dalam memahami materi yang disampaikan oleh dosen yang bersifat konvensional.

Penggunaan *smartphone* yang lebih fleksibel dan mudah digunakan serta dapat dibawa kemana saja membuat para peserta didik terbiasa menggunakan *smartphone* guna menunjang kegiatan belajar, mahasiswa tertarik dan ingin mengetahui akan manfaat kemudahan dari media pembelajaran berbasis *m-learning.* M-learning adalah suatu bentuk/model pembelajaran yang memanfaatkan kemampuan perangkat mobile (Naismith, 2004). Karena *operating system android* menjelma menjadi sebuah sistem yang paling banyak digunakan serta lebih praktis dan simpel. Melihat potensi ini, pembuatan media pembelajaran memanfaatkan telepon seluler sebagai sarana penunjang guna memudahkan proses belajar mahasiswa terhadap mata kuliah Sistem Informasi Kesehatan terkait sistem pelaporan rumah sakit.

Perkembangan teknologi *android* saat ini begitu pesat, salah satu perangkat *android* yang saat ini sudah umum digunakan adalah *smartphone*. Dapat kita ketahui era teknologi informasi saat ini semakin memudahkan dalam beberapa aspek kehidupan termasuk pendidikan. Maka peneliti melakukan penelitian di Poltekkes Kemenkes Malang khususnya di Program Studi Perekam Medis dan Informasi Kesehatan pada Mata Kuliah Sistem Informasi Kesehatan terkait sistem pelaporan rumah sakit. Peneliti tertarik untuk menerapkan media pembelajaran yang sudah ada ke dalam model elektronk yaitu berbasis *android* guna menunjang proses pembelajaran dan meningkatkan kepuasan belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Kepuasan Mahasiswa DIII Perekam Medis dan Informasi Kesehatan Dalam Aplikasi Pembelajaran Sistem Pelaporan Rumah Sakit Berbasis *Android*”.**

## Rumusan Masalah

Bagaimana kepuasan mahasiswa DIII Perekam Medis dan Informasi Kesehatan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran sistem pelaporan rumah sakit berbasis *android*?

## Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah

1. Tujuan Umum

Mengetahui kepuasan mahasiswa DIII Perekam Medis dan Informasi Kesehatan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran sistem pelaporan rumah sakit berbasis *android*.

1. Tujuan Khusus
	1. Membuat aplikasi pembelajaran sistem pelaporan rumah sakit berbasis *android*.
	2. Uji aplikasi pembelajaran sistem pelaporan rumah sakit berbasis *android*.
	3. Sosialisasi dan implementasi aplikasi pembelajaran sistem pelaporan rumah sakit berbasis *android*.
	4. Mengevaluasi tingkat kepuasan mahasiswa terhadap aplikasi pembelajaran sistem pelaporan berbasis *android*.

## Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta Didik

Dapat memberikan alternatif pembelajaran Sistem Informasi Kesehatan kepada peserta didik agar dapat mengakses materi pembelajaran kapanpun dan di manapun.

1. Bagi Pendidik

Dapat memberikan pemahaman dan menambah wawasan terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran Sistem Informasi Kesehatan.

1. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman berharga untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* pada mata kuliah Sistem Informasi Kesehatan yang bermanfaat bagi pendidikan.

1. Bagi Institusi

Dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dalam meningkatkan mutu pendidikan yang ada di Poltekkes Kemenkes Malang.