

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Game Interaktif Matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan – III bertujuan untuk mengetahui minat dari responden yang dalam hal ini adalah mahasiswa tingkat 2 kelas 2A dan 2B Program Studi D-III Perekam Medis dan Informasi Kesehatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang dan juga sebagai inovasi baru dalam penilaian hasil pembelajaran untuk matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan.
2. Pelaksanaan penilaian hasil belajar pada matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan – III secara garis besar masih dilaksanakan secara konvensional dan minim inovasi. Meskipun pada proses penilaian hasil belajar telah memiliki kelengkapan materi yang disampaikan oleh pengajar, tetapi nilai akhir yang didapat mahasiswa kurang maksimal dikarenakan mahasiswa merasa bosan dan kurang tertarik terhadap cara penilaian hasil belajar konvensional.
3. Game Interaktif Matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan – III dikembangkan untuk *smartphone* berbasis *android*. Dengan besaran produk 4,5 *megabyte*, dan menggunakan *sublime text 3* sebagai editor teks dan penulisan *code program*. Serta menggunakan teknologi bahasa pemrograman seperti *HTML5*, *CSS3*, dan *Javascript* sebagai kerangka utama komponen dalam game. Pengujian produk Game Interaktif Matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan – III menggunakan metode *blackbox* dengan hasil pengujian 100% sukses dan tidak terdapat *error* dalam sistem maupun cara kerja aplikasi.
4. Sosialisasi yang dilakukan kepada responden yaitu mahasiswa tingkat 2 kelas 2A dan 2B Program Studi D-III Perekam Medis dan Informasi Kesehatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang. Pelaksanaan sosialisasi berjalan seiring sejalan dengan kaidah penelitian dan sesuai dengan harapan peneliti

5. Minat responden yang dinilai menggunakan kuesioner didapatkan hasil akhir penghitungan penyelesaian akhir menggunakan penghitungan manual dengan hasil akhir 94,57% yang menandakan dan responden penelitian berminat dengan adanya Game Interaktif Matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan – III sebagai penilaian hasil pembelajaran.

B. Saran

1. Game Interaktif Matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan – III ini dapat dijadikan referensi dan opsi dalam meningkatkan pelaksanaan kegiatan penilaian hasil pembelajaran terutama pada matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan di Program Studi D-III Perekam Medis dan Informasi Kesehatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang.
2. Peneliti merasa perlu meningkatkan kualitas tampilan dan isi dari Game Interaktif Matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan – III agar meningkatkan kualitas dari produk peneliti itu sendiri.
3. Sebaiknya meningkatkan cakupan akses dari Game Interaktif Matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan – III karena masih terbatas hanya untuk pengguna prosesor *Android* saja.
4. Dalam menentukan calon responden, alangkah lebih baik agar menggunakan responden yang masih belum menerima matakuliah yang akan diujikan. Agar mengurangi kemungkinan berkurangnya minat responden karena matakuliah tersebut sudah pernah dilalui.
5. Perlu dilakukan penyempurnaan bagi peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan pembahasan terkait Game Interaktif Matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan – III ini.