

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Revolusi industri 4.0 merupakan fase keempat dari perjalanan revolusi industri yang dimulai pada abad ke-18 Masehi. Revolusi industri 4.0 telah mengubah hidup dan kerja manusia secara fundamental karena memiliki skala, ruang lingkup, dan kompleksitas yang lebih luas (Schwab, 2017). Teknologi yang semakin masif tidak hanya menghubungkan manusia di seluruh dunia tetapi juga telah menjadi basis peningkatan taraf hidup seperti kualitas pendidikan.

Pendidikan tinggi rekam medis memiliki banyak kompetensi yang harus dikuasai oleh mahasiswa. Salah satunya adalah kemampuan di bidang Manajemen Rekam Medis dan Informasi Kesehatan (Permenkes 377,2007). Manajemen Informasi Kesehatan sendiri adalah pengelolaan yang memfokuskan kegiatannya pada pelayanan kesehatan dan sumber informasi pelayanan kesehatan dengan menjabarkan sifat alami data, struktur dan menerjemahkannya ke berbagai bentuk informasi demi kemajuan kesehatan dan pelayanan kesehatan perorangan, pasien dan masyarakat. Penanggung jawab manajemen informasi kesehatan berkewajiban untuk mengumpulkan, mengintegrasikan dan menganalisis data pelayanan kesehatan primer dan sekunder, mendesiminasi informasi, menata sumber informasi bagi kepentingan penelitian, pendidikan, perencanaan dan evaluasi pelayanan kesehatan secara komprehensif dan terintegrasi (Konsil Kedokteran Indonesia, 2006, Manual Rekam Medis).

Media pembelajaran yang sering digunakan di kampus adalah powerpoint, video pembelajaran, modul, dan media gambar. Pemanfaatan media pembelajaran tersebut diterapkan disemua mata kuliah, termasuk matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan. Namun media pembelajaran tersebut tidak bisa sewaktu-waktu digunakan oleh mahasiswa. Ketersediaan

perpustakaan yang sudah memuat berbagai referensi bukupun masih belum menimbulkan minat mahasiswa dalam membaca.

Pada hasil pengamatan proses penilaian hasil belajar pada perkuliahan Manajemen Informasi Kesehatan I – Manajemen Informasi Kesehatan III di Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang kepada 10 mahasiswa program studi D-III PMIK Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang, 5 dari 10 mahasiswa diketahui merasa bosan dan kurang tertarik terhadap cara penilaian hasil belajar pada matakuliah 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 terbatas dosen mengajar tanpa adanya inovasi yang berarti.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk membuat Game Interaktif Manajemen Informasi Kesehatan guna meningkatkan minat mahasiswa program studi D-III Perekam Medis dan Informasi Kesehatan, dengan judul penelitian “**Minat Mahasiswa Program Studi D-III PMIK Poltekkes Kemenkes Malang Dalam Penilaian Hasil dengan Game Interaktif Matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan - III**”.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimanakah minat mahasiswa Program Studi D-III PMIK Poltekkes Kemenkes Malang dalam Game Interaktif Matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan – III?

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui minat mahasiswa Program Studi D-III PMIK dalam Game Interaktif Matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan

– III sebagai media penilaian hasil pembelajaran yang inovatif di Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang.

## **2. Tujuan Khusus**

- a. Mengidentifikasi pelaksanaan penilaian hasil belajar Manajemen Informasi Kesehatan - III di Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang.
- b. Membuat Game Interaktif Matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan - III dalam menunjang kualitas penilaian hasil pembelajaran.
- c. Mensosialisasikan Game Interaktif Matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan - III untuk menunjang kualitas penilaian hasil pembelajaran.
- d. Mengetahui minat mahasiswa Program Studi D-III PMIK dalam pembelajaran menggunakan Game Interaktif.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Bagi Peneliti**

Bagi peneliti, penelitian ini bermanfaat sebagai sarana pembelajaran, menambah pengetahuan dan pengalaman penelitian dalam bidang rekam medis khususnya tentang Manajemen Informasi Kesehatan khususnya pada matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan - III.

### **2. Manfaat Bagi Responden**

Bagi responden penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran terutama pada matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan – III agar menjadi lebih baik untuk kedepannya..

### **3. Manfaat Bagi Institusi Pendidikan**

Bagi institusi penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan berguna sebagai bahan referensi untuk pembelajaran mahasiswa Jurusan Kesehatan Terapan Program Studi D-III Perekam Medis dan Informasi Kesehatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang khususnya tentang matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan - III.