

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. a. Pengertian Minat

Minat adalah suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih jauh lagi apa yang mereka dapat dan mereka pelajari (B. Walgito, 1982:38). Minat dapat menjadi sebab sesuatu kegiatan dan sebagai hasil dari keikutsertaan dalam suatu kegiatan. Karena itu minat belajar adalah kecenderungan hati untuk belajar untuk mendapatkan informasi, pengetahuan, kecakapan melalui usaha, pengajaran atau pengalaman.

Menurut Bloom, minat adalah apa yang disebutnya sebagai *subjectrelated affect*, yang didalamnya termasuk minat dan sikap terhadap materi pelajaran. Namun ternyata sulit menemukan pembatas antara minat dan sikap terhadap materi pelajaran. Yang tampak adalah sebuah kontinum yang terentang dari pandangan (*affect*) negatif terhadap suatu pelajaran. Ini dapat diukur dengan menanyakan pada siswa apakah ia mempelajari itu, apa yang ia sukai atau tidak disukainya mengenai pelajaran dan berbagai pendekatan dengan menggunakan kuesioner yang berupaya meningkatkan berbagai pendapat, pandangan, dan preferensi yang mungkin menunjukkan suatu *affect* positif atau negatif terhadap suatu pelajaran.

Kondisi belajar mengajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat ini besar sekali pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu (Slameto, 2006). Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

Minat berkaitan dengan perasaan suka atau senang dari manusia terhadap suatu objek. Seperti dikemukakan Slameto (2003:180), yang menyatakan bahwa minat sebagai suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyeluruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara sesuatu di dalam diri dengan sesuatu di luar diri. Menurut Soufia dan Zuchdi (2004:116), minat merupakan pendorong yang menyebabkan seseorang menaruh perhatian pada orang lain, pada aktivitas, ataupun objek lain. Pribadi yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.

Dari beberapa pendapat ahli diatas bahwasannya dapat disimpulkan minat merupakan kecenderungan pada seseorang yang ditandai dengan rasa senang atau ketertarikan dengan suatu objek tertentu, sehingga menyebabkan seseorang memiliki keinginan untuk terlibat secara langsung dalam suatu objek atau aktivitas tertentu, karena dirasakan hal tersebut bermakna bagi dirinya dan ada harapan yang dituju.

b. Pentingnya Minat

Elizabeth B. Hurlock (1993:214) mengatakan bahwa pada semua usia, minat memainkan peran yang penting dalam kehidupan seseorang dan mempunyai dampak yang besar atas perilaku dan sikap, terutama selama masa kanak-kanak. Karena jenis pribadi anak sebagian besar ditentukan oleh minat yang berkembang selama masa kanak-kanak.

Minat mempunyai pengaruh yang besar terhadap proses dan pencapaian hasil belajar. Apabila materi pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan tertarik untuk belajar dengan sebaik-baiknya. Tidak ada daya tarik bagi siswa mengakibatkan keengganan belajar. Keengganan belajar mengakibatkan tidak adanya kepuasan dari pelajaran tersebut. Namun sebaliknya, pelajaran yang menarik siswa, lebih mudah direncanakan karena minat menambah aktivitas belajar. Jika terdapat siswa yang kurang berminat terhadap belajar, maka dapatlah diusahakan agar mempunyai minat yang lebih besar yaitu

dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik dan berguna bagi kehidupan serta hal-hal yang berhubungan dengan cita-cita kaitannya dengan materi pelajaran yang dipelajari.

2. Revolusi Industri 4.0

Revolusi Industri 4.0 adalah nama tren otomasi dan pertukaran data terkini dalam teknologi pabrik. Istilah ini mencakup sistem siber-fisik, internet untuk segala, komputasi awan, dan komputasi kognitif. Revolusi industri 4.0 menghasilkan "pabrik cerdas". Di dalam pabrik cerdas berstruktur modular, sistem siber-fisik mengawasi proses fisik, menciptakan salinan dunia fisik secara virtual, dan membuat keputusan yang tidak terpusat. Lewat Internet untuk segala (IoT), sistem siber-fisik berkomunikasi dan bekerja sama dengan satu sama lain dan manusia secara bersamaan. Lewat komputasi awan, layanan internal dan lintas organisasi disediakan dan dimanfaatkan oleh berbagai pihak di dalam rantai nilai (wikipedia.org). Game adalah salah satu penunjang utama dalam peristiwa revolusi industri 4.0.

3. Pendidikan

Pendidikan memiliki arti sebagai suatu usaha yang dengan sengaja dipilih untuk mempengaruhi dan membantu anak yang bertujuan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, jasmani dan akhlak sehingga secara perlahan bisa mengantarkan anak kepada tujuan dan cita-cita. Agar memperoleh kehidupan yang bahagia dan apa yang dilakukannya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, negara dan agamanya (Prof. H. Mahmud Yunus). Dalam Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia nomor 55 tahun 2013 disebutkan bawasannya perekam medis adalah seorang yang telah lulus pendidikan Rekam Medis dan Informasi Kesehatan sesuai ketentuan peraturan perundang undangan. Sebagai profesi perekam medis dan informasi kesehatan harus menguasai 7 kompetensi dasar perekam medis (Permenkes nomor 37 tahun 2007). Salah satunya adalah penguasaan Manajemen Rekam Medis dan Informasi Kesehatan.

4. Rekam Medis

a. Pengertian Rekam Medis

Rekam medis adalah berkas yang berisikan catatan dan dokumen tentang identitas pasien, pemeriksaan, pengobatan, tindakan dan pelayanan lain kepada pasien pada sarana pelayanan kesehatan (Hatta, 2013:73).

b. Tujuan Rekam Medis

Tujuan rekam medis adalah menunjang tercapainya tertib administrasi dalam rangka upaya peningkatan pelayanan kesehatan di rumah sakit. Tanpa didukung suatu sistem pengelolaan rekam medis yang baik dan benar, tidak akan tercipta tertib administrasi rumah sakit sebagaimana yang diharapkan. Sedangkan tata tertib administrasi merupakan salah satu faktor yang menentukan di dalam upaya pelayanan kesehatan di rumah sakit (Depkes RI, 2006:13).

c. Aspek Rekam Medis

1) Aspek Administratif

Suatu berkas rekam medis mempunyai nilai administratif, karena isinya menyangkut tindakan berdasarkan wewenang dan tanggung jawab sebagai tenaga medis dan para medis dalam mencapai tujuan pelayanan kesehatan.

2) Aspek Hukum

Suatu berkas rekam medis mempunyai nilai hukum, karena isinya menyangkut masalah adanya jaminan kepastian hukum atas dasar keadilan, dalam rangka usaha menegakkan hukum serta penyediaan bahan bukti untuk menengakkan keadilan.

3) Aspek Finansial

Suatu berkas rekam medis mempunyai nilai uang, karena isinya mengandung data/informasi yang dapat dipergunakan sebagai aspek keuangan. Kaitannya rekam medis dengan aspek keuangan sangat erat sekali dalam hal pengobatan, terapi serta tindakan-tindakan apa saja yang diberikan kepada seseorang pasien selama menjalani

perawatan di rumah sakit, oleh karena itu penggunaan sistem teknologi komputer di dalam proses penyelenggaraan rekam medis.

4) Aspek Riset

Suatu berkas rekam medis mempunyai nilai penelitian, karena isinya menyangkut data dan informasi yang dapat digunakan dalam penelitian dan pengembangan ilmu pengetahuan di bidang kesehatan.

5) Aspek Edukasi

Suatu berkas rekam medis mempunyai nilai pendidikan, karena isinya menyangkut data dan informasi tentang perkembangan atau kronologis dan kegiatan pelayanan medis yang diberikan kepada pasien. Informasi tersebut dapat dipergunakan sebagai bahan atau referensi pengajaran di bidang profesi kesehatan.

6) Aspek Dokumentasi

Suatu berkas rekam medis mempunyai nilai dokumentasi, karena isinya menyangkut sumber ingatan yang harus didokumentasikan dan dipakai sebagai bahan pertanggung jawaban dan laporan sarana pelayanan kesehatan.

d. Manfaat Rekam Medis

Berdasarkan Permenkes No. 269/Menkes/Per/III/2008 tentang Rekam Medis Pasal (13), manfaat rekam medis adalah sebagai berikut:

1) Pemeliharaan kesehatan dan pengobatan pasien.

Rekam medis digunakan sebagai dasar dan petunjuk untuk merencanakan dan menganalisa penyakit serta merencanakan pengobatan, perawatan dan tindakan medis yang harus diberikan kepada pasien.

2) Alat bukti dalam proses penegakan hukum, disiplin kedokteran dan kedokteran gigi dan penegakan etika kedokteran dan etika kedokteran gigi. Rekam medis digunakan sebagai alat bukti tertulis utama, sehingga bermanfaat dalam menyelesaikan masalah hukum, disiplin dan etik.

3) Keperluan pendidikan dan penelitian

Rekam medis memuat informasi perkembangan kronologis penyakit, pelayanan medis, pengobatan dan tindakan medis, bermanfaat untuk perkembangan pengajaran dan penelitian di bidang profesi kesehatan.

4) Dasar pembayaran biaya pelayanan kesehatan

Rekam medis dapat dijadikan sebagai petunjuk dan bahan penetapan pembiayaan dalam pelayanan kesehatan pada sarana kesehatan.

5) Data statistik kesehatan

Rekam medis digunakan sebagai bahan statistik kesehatan, khususnya untuk mengetahui perkembangan kesehatan masyarakat serta untuk menentukan jumlah penderita pada penyakit-penyakit tertentu.

5. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, ”perantara”, atau “pengantar” dan merupakan bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Duludu, 2017:9).

Menurut Susilana (2009:9), secara umum media mempunyai fungsi :

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan biaya indera.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Azhar (2011) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Menurut Azhar (2012:81), dalam memilih kriteria media pembelajaran yang baik, perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media. Kriteria tersebut antara lain :

1. Jelas dan rapi
2. Bersih dan menarik
3. Cocok dan sasaran
4. Relevan dengan topik yang diajarkan
5. Sesuai dengan tujuan pembelajaran
6. Praktik, luwes dan tahan
7. Berkualitas baik
8. Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar

Dengan adanya media pembelajaran, proses belajar mengajar di lingkungan kampus akan lebih memperjelas maksud dan tujuan dari materi yang akan disampaikan. Selain itu, media pembelajaran diharapkan dapat menjadi jawaban konkret dari kebosanan yang dialami mahasiswa saat proses belajar mengajar tersebut dilaksanakan.

Terdapat enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar (Sumiharsono,2017:11) antara lain :

- a. Penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar bukan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif
- b. Penggunaan media belajar merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar
- c. Media belajar dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran

- d. Media belajar dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan atau sekedar pelengkap
- e. Media belajar dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru
- f. Penggunaan media belajar dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

Selain itu, menurut Nana Sudjana (1991:2) dijelaskan bahwa fungsi media pembelajaran sendiri antara lain yaitu hal-hal abstrak bisa dikongkretkan dan hal-hal yang kompleks bisa menjadi sederhana.

Menurut Arsyad (2006 :6), media pembelajaran sendiri memiliki ciri-ciri umum seperti berikut :

- a. Media pembelajaran memiliki fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- b. Media pembelajaran memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dalam proses pembelajaran.
- f. Media pembelajaran dapat digunakan secara masal (misalnya radio, televise), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).

Dijelaskan pula dalam buku Media Pembelajaran, Arsyad menyebutkan bahwa media jenis penggabungan antara visual dan suara akan lebih mudah dipahami dan dapat dikembangkan secara kontinu.

Beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam mempertimbangkan media pembelajaran menurut Arsyad (2013:69) antara lain :

- 1) Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor dana, fasilitas dan peralatan yang telah tersedia, waktu yang tersedia (waktu mengajar dan pengembangan materi dan media), sumber-sumber yang tersedia (manusia dan material).
- 2) Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa, misalnya menghafalan, penerapan ketrampilan, pengertian hubungan-hubungan, atau penalaran, dan pemikiran tingkatan yang lebih tinggi. Setiap kategori pembelajaran itu menuntut perilaku yang berbeda-beda, dan dengan demikian akan memerlukan teknik dan media penyajian yang berbeda pula.
- 3) Hambatan dari sisi siswa dengan mempertimbangkan kemampuan dan ketrampilan awal, seperti membaca, mengetik dan menggunakan komputer, dan karakteristik siswa lainya.
- 4) Pertimbangan lain adalah tingkat kesenangan (preferensi, lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektivan biaya.
- 5) Pemilihan media sebaiknya mempertimbangkan pula :
 - a) Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/atau audio).
 - b) Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/atau kegiatan fisik).
 - c) Kemampuan mengakomodasikan umpan balik.
 - d) Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama). Misalnya untuk tujuan belajar yang melibatkan menghafalan.
- 6) Media sekunder harus mendapat perhatian karena pembelajaran yang berhasil menggunakan media yang beragam. Dengan penggunaan media yang beragam, siswa memiliki kesempatan untuk

menghubungkan dan berinteraksi dengan media yang paling efektif sesuai dengan kebutuhan belajar mereka.

6. Mobile Learning berbasis Android

a. Definisi *Mobile Learning*

Definisi dari *Mobile Learning* adalah perangkat IT genggam dan bergerak yang dapat berupa PDA (*Personal Digital Assistant*), telepon pintar, laptop, tablet PC, dan sebagainya. *Mobile Learning* dapat memudahkan pengguna untuk mengakses konten pembelajaran dimana saja dan kapan saja, tanpa harus mengunjungi suatu tempat tertentu pada waktu tertentu, serta mengefisienkan waktu dari pengguna.

Mobile Learning berhubungan dengan mobilitas belajar, dalam arti pelajar semestinya mampu terlibat dalam kegiatan pendidikan tanpa harus melakukannya di sebuah lokasi fisik tertentu secara langsung. Menurut Setiawan (2017: 7) bahwa pembelajaran berbasis *mobile* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pada konsep pembelajaran tersebut media pembelajaran berbasis *mobile* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat diakses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik.

b. Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis *Linux* yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. *Android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc. yang merupakan pendatang baru yang membuat perangkat lunak untuk smartphone. Kemudian, untuk mengembangkan android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia (Safaat, 2001 : 1).

7. Game

a. Pengertian Game

Definisi dari game adalah sebuah aktifitas interaktif sukarela, dimana satu atau lebih pemain mengikuti peraturan yang membatasi perilaku pemain-pemain tersebut, memberlakukan sebuah konflik yang bisa menghasilkan akhir yang jelas dan bisa dihitung. Albert Einstein mengatakan bahwa game adalah “bentuk investigasi paling tinggi”. Game interaktif sendiri adalah game khusus yang dirancang untuk mengajarkan pengguna pembelajaran tertentu, pengembangan konsep, pemahaman dan membimbing mereka dalam melatih kemampuan mereka, serta memotivasi mereka untuk memainkannya (Marliani, 2015).

b. Dampak Game Interaktif sendiri menurut Edward (2015):

- 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.

Game interaktif terbukti efektif untuk membantu anak-anak penderita asma dan diabetes mengelola kebiasaan hidup sehat. Melalui penelitian oleh Lieberman pada 1997 serta McPherson dan kawan-kawan pada tahun 2006.

c. Game Interaktif Matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan – III

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

8. Manajemen Informasi Kesehatan

Merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh perekam medis seperti yang tertuang dalam Peraturan Menteri Kesehatan nomor 377 tahun 2007. Manajemen Informasi Kesehatan 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).

Firmansyah dalam *weblog.esaunggul.ac.id* menjelaskan bahwa Manajemen Informasi Kesehatan adalah bagian integral dari keseluruhan cara kerja dari setiap organisasi layanan kesehatan. Sistem mereka membantu memastikan bahwa perusahaan asuransi ditagih dengan benar, tempat tidur pasien diperhitungkan dan perlindungan yang tepat terhadap informasi kesehatan. Profesional manajemen informasi kesehatan juga membantu melacak perawatan klinis yang diterima setiap pasien sehingga dokter, perawat dan penyedia perawatan khusus lainnya dapat menghindari pengulangan prosedur yang tidak perlu.

Dalam pengembangan Game Interaktif Matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan – III, peneliti mengembangkan pembuatan soal dalam game berdasarkan Rencana Pembelajaran Semester pada matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan – III. Berikut adalah rangkuman isi tabel Rencana Pembelajaran Semester matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan – III yang peneliti gunakan sebagai dasar pembuatan soal.

Pertemuan Ke	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Ajar)
1	<p>Penjelasan Silabus</p> <p>Memahami media data rekam medic (paper, computer, web based)</p> <p>Memahami Isi dan struktur rekam medis rawat jalan, rawat inap, rawat gawat darurat, praktek dokter, dokter spesialis dan dokter gigi, bencana alam, rawat masal dan ambulans.</p>	<p>Penjelasan silabus MIK III</p> <p>Penjelasan media data rekam medic, paper, computer dan web based.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Isi dan struktur rekam medis rawat jalan 2. Isi dan struktur rekam medis rawat inap 3. Isi dan struktur rekam medis rawat darurat 4. Isi dan struktur rekam medis rawat korban bencana alam. 5. Isi dan struktur rekam medis praktek dokter, dokter spsialis dan dokter gigi. 6. Isi dan struktur rekam medis rawat masal dan ambulans
2	Memahami standarisasi data pelayanan kesehatan	Konsep Standarisasi Data Pelayanan Kesehatan
3	Memahami konsep desain formulir rekam medis	Konsep desain formulir rekam medis
4	Memahami pembuatan desain formulir rekam medis rawat jalan dan rawat inap	Teori dan contoh Pembuatan desain formulir rekam medis rawat jalan dan rawat inap
5	Mampu membuat desain formulir rekam medis rawat gawat darurat dan praktek dokter, dokter spesialis dan dokter gigi.	Teori dan contoh Pembuatan desain formulir rekam medis rawat darurat serta praktek dokter, dokter spesialis dan dokter gigi.
6	Mampu membuat desain formulir rekam medis rawat masal/bencana alam dan ambulans.	Teori dan contoh Pembuatan desain formulir rekam medis rawat masal/bencana alam dan ambulans
7	Dapat melaksanakan pengendalian formulir rekam medis, rawat jalan, rawat inap, rawat darurat, praktek dokter, dokter spesialis, dokter gigi, rawat masal/bencana alam dan rawat ambulans.	Konsep pengendalian formulir rekam medis rawat jalan, rawat inap, rawat darurat, praktek dokter, dokter spesialis, dokter gigi, rawat masal/bencana alam dan rawat ambulans.
9	Memahami Evaluasi dan analisa format formulir, paper-based electronic rekam medis rawat jalan dan rawat Inap	Teori Evaluasi dan analisa format formulir, paper-based electronic rekam medis rawat jalan dan rawat Inap
10	Mampu melaksanakan Evaluasi dan analisa format formulir, paper-based electronic rekam medis rawat gawat darurat dan praktek dokter, dokter spesialis, dan dokter gigi	Teori Evaluasi dan analisa format formulir, paper-based electronic rekam medis gawat darurat, praktek dokter, dokter spesialis, dan dokter gigi
11	Mampu melaksanakan Evaluasi dan analisa format formulir, paper-based electronic rekam medis rawat masal/bencana alam dan rawat dalam ambulans.	Teori Evaluasi dan analisa format formulir, paper-based electronic rekam medis rawat masal/bencana alam dan rawat dalam ambulans.
12	Memahami Data Agregat Pelayanan Kesehatan	Konsep Data Agregat Pelayanan Kesehatan
13	Memahami Data Dasar Pelayanan Kesehatan (Health Care Data base)	Konsep Data Dasar Pelayanan Kesehatan (Health Care Data base)
14	Mampu membuat Rekam Kesehatan Elektronik (Electronic Health Records) rawat jalan, rawat inap dan rawat darurat.	Konsep Rekam Kesehatan Elektronik (Electronic Health Records) rawat jalan, rawat inap dan rawat darurat

15	Mampu membuat Rekam Kesehatan Elektronik (Electronic Health Records) praktek dokter,/spesialis, rawat masal bencana alam dan ambulan.	Rekam Kesehatan Elektronik (Electronic Health Records) praktek dokter,/spesialis, rawat masal bencana alam dan ambulan
----	---	--

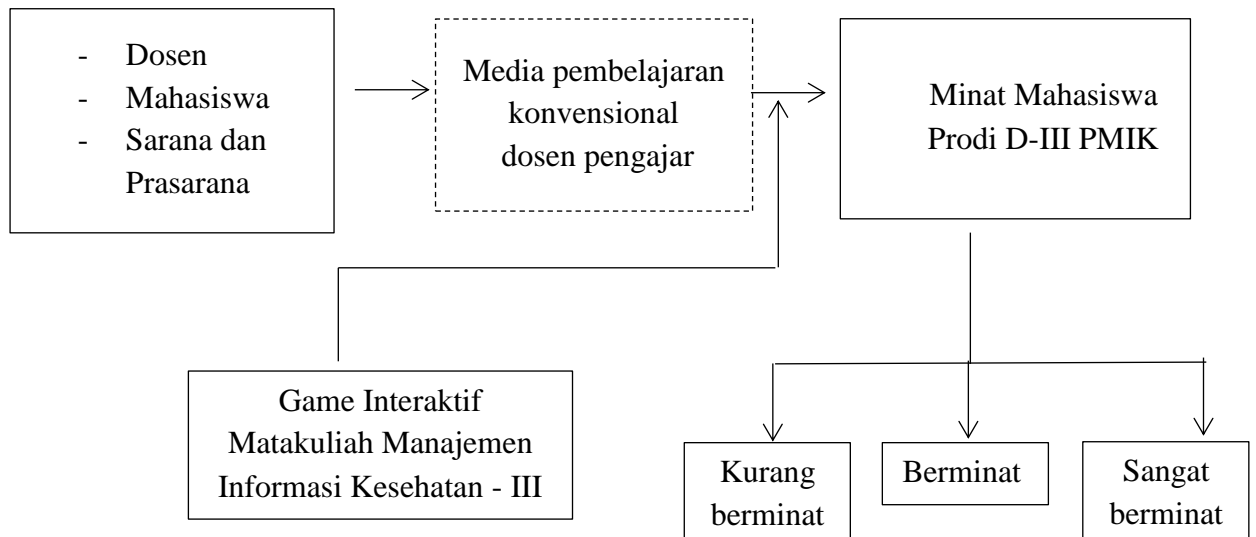
Tabel 2. 1 Tabel Rangkuman Rencana Pembelajaran Semester matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan – III.

Dari Rencana Pembelajaran Semester diatas peneliti akan membuat soal. Tentu dengan beberapa penyesuaian dengan kondisi yang berkembang seputar matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan – III pula. Dalam pembuatan soal dalam Game Interaktif Matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan – III ini, peneliti merancang 25 soal dalam bentuk benar-salah atau *true false item*. Masing-masing pertemuan dibuat satu soal, sementara untuk sisanya disesuaikan, dalam hal ini ada beberapa pertemuan tatap muka yang dibuat lebih dari satu soal. Pada situs staffnew.uny.ac.id tentang Panduan Membuat Soal disebutkan bahwa soal benar-salah adalah butir soal yang terdiri dari pernyataan yang disertai alternatif jawaban, yaitu menyatakan apakah jawaban itu benar atau salah, setuju atau tidak setuju, baik atau tidak baik, atau jawaban lain yang bersifat mutual eksklusif atau meniadakan. Dalam pembuatan soal untuk game interaktif itu sendiri seperti yang dikemukakan Horst (1968) dan Oppenheim (1986) via Uma Sekaran tahun 1992 yaitu pembuatan soal diusahakan panjang kalimat tidak lebih dari 20 kata atau satu baris.

9. 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 memperngaruhi 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).

B. Kerangka Konsep



Gambar 2. 1 Kerangka Konsep

Keterangan :

————— : Diteliti

----- : Tidak Diteliti

Penelitian ini akan meneliti minat dari mahasiswa tingkat II Program Studi D-III Perekam Medis dan Informasi Kesehatan dalam pembelajaran dengan menggunakan Game Interaktif pada matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan - III. Dengan tujuan akhir mengetahui bagaimana minat dari mahasiswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media Game Interaktif atau dalam hal ini berbeda dengan kegiatan pembelajaran pada umumnya saat di kelas

