

ABSTRAK

Vella Nur Tita. 2020. “*Pembuatan Game Medicon Berbasis Android untuk Meningkatkan Pengetahuan Kodefikasi Tindakan Medis Sistem Muskuloskeletal*”. Dibimbing oleh: dr. Endang Sri Dewi Hastuti Suryandari, M.QIH

Perekam Medis memiliki peraturan penyelenggaraan Perekam Medis yang diatur oleh Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 55 Tahun 2013. Perekam Medis memiliki beberapa kewenangan yang diatur pada pasal 13, salah satunya adalah melaksanakan sistem klasifikasi klinis dan kodefikasi penyakit yang berkaitan dengan kesehatan dan tindakan medis sesuai terminologi medis yang benar. Tujuan dari kodefikasi tersebut, khususnya kodefikasi tindakan medis adalah pembiayaan laporan klaim kesehatan. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan kepada 35 Mahasiswa tingkat 2 Program Studi D-III Rekam Medis dan Informasi Kesehatan, Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa tidak lulus atau tidak cakap dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan dan sebagian besar mahasiswa mengungkapkan bahwa cara penyampaian materi oleh dosen telah sesuai, akan tetapi materi yang disampaikan susah dimengerti, terbatasnya sumber atau informasi materi dan mahasiswa terlalu asik dengan gadgetnya. Mahasiswa mengharapkan adanya media pembelajaran baru yang seru dan menyenangkan. Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian dan perkembangan atau *Research and Development*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan

Kodefikasi Tindakan Medis Sistem Muskuloskeletal yang berbasis Android menggunakan metode *pre-test* dan *post-test*. Metode pengembangan yang digunakan adalah Metode Waterfall. Populasi dari penelitian ini yaitu Mahasiswa D-III Rekam Medis dan Informasi Kesehatan tingkat 2 (angkatan tahun 2018) sebanyak 3 kelas dengan rincian kelas 2A, 2B, dan 2C. Pada penelitian ini pengambilan sampel dilakukan secara acak sederhana (*simple random sampling*). Hasil penelitian ini berupa aplikasi media pembelajaran berbasis *android* yang telah diuji fungsinya dengan menggunakan metode *blackbox testing* dan diuji *user* dengan metode TAM (*Technology Acceptance Model*). Teknik analisis menggunakan Paired T-Test. Hasil rata-rata *pre-test* adalah 67 dan hasil rata-rata *post-test* adalah 87. Di dapatkan hasil nilai *paired t-test* adalah 0,000 dan signifikan tailed < 0,05 yang disimpulkan dengan adanya perubahan pengetahuan mahasiswa tentang materi kodefikasi tindakan medis Sistem Muskuloskeletal. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah mampu mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini dengan menambahkan item yang belum ada pada aplikasi yang telah dibuat

Kata Kunci : Game, android, pengetahuan, kodefikasi, tindakan medis, Sistem Muskuloskeletal

ABSTRACT

Vella Nur Tita. 2020. "The Making of Medicon Game Based on Android Used to Increase Knowledge of Codification of Musculoskeletal System Medical Measures". Supervised by: dr. Endang Sri Dewi Hastuti Suryandari, M.QIH

Medical recorders have regulations for the implementation of Medical Recorders which are regulated by the Minister of Health Regulation Number 55 of 2013. Medical recorders also have several authorities regulated in article 13. One of them is implementing a system of clinical classification and coding of diseases related to health and medical measures according to the correct medical terminology. The purpose of this codification, especially the codification of medical measures, is to finance the health claim reports. Based on a preliminary study conducted on 35 second year students of the D-III Medical Record and Health Information Study Program, the Health Polytechnic of the Ministry of Health Malang, it can be concluded that students do not pass or are not proficient in understanding the learning material. Most students reveal that although the way the material is delivered by the lecturer was appropriate, the material presented was difficult to understand. There are also limited sources or material information and students were too busy with their gadgets. Hence, students expect new learning media that are fun and enjoyable. The research design used is research and development or Research and Development. This study aims to increase knowledge of the Android-based Musculoskeletal System Medical Action Codification using the pre-test and post-test methods. The development method used is the Waterfall method. The population of this study was students of 2018 of

D-III Medical Records and Health Information. There are 3 classes taken which are 2A, 2B, and 2C. In this study, the sampling was carried out by simple random sampling. The results of this study were in the form of an Android-based learning media application that had been tested for its function by the user with the TAM (Technology Acceptance Model) method using the black-box testing method. The analysis technique used is the Paired T-Test. The average value of pre-test and post-test is 87. The results of the paired t-test value were 0,000 and a significant tailed <0.05 , which was concluded by a change in student knowledge about material coding for medical measures on the Musculoskeletal System. This study hopefully can motivate further researchers to be able to develop this learning media application by adding items that do not exist in the application that has been made.

Keyword: *Games, android, knowledge, codification, medical measures, Musculoskeletal system*