

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PRODI S1 KEPERAWATAN PADA PEMBELAJARAN LABORATORIUM KEPERAWATAN JIWA

Nur Meity¹, Ernawati², Safra³, Yunita⁴

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan HanTuah Tjnungpinang

Email: nersmeity@gmail.com

ABSTRAK

Proses pembelajaran yang diberikan seorang pendidik tidaklah semudah yang kita bayangkan. Seorang pendidik harus memiliki kiat-kiat dalam melaksanakan tugasnya demi tercapainya proses belajar mengajar yang sempurna. Pendidik sebaiknya menggunakan strategi pembelajaran yang tepat, yaitu dengan pemilihan model pembelajaran, pendekatan dan metode pembelajaran yang berarti. Salah satu metode yang ingin di terapkan dalam pembelajaran keperawatan jiwa ini adalah *role playing* dimana mahasiswa berperan aktif mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap peningkatan motivasi belajar pada laboratorium keperawatan jiwa mahasiswa Program studi s1 keperawatan Stikes Hang Tuah Tanjungpinang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif desain kuasi eksperimen dengan mengambil sampel sebanyak 49 mahasiswa tingkat IV Prodi S1 Stikes Hang Tuah yang mengikuti metode ini dengan teknik purposive sampling. Alat ukur yang di gunakan adalah kuesioner motivasi yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis yang digunakan adalah uji Mc Nemar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh metode *role playing* dengan motivasi belajar mahasiswa di laboratorium keperawatan jiwa STIKES Hang Tuah Tanjungpinang.

Kata kunci: *Role Playing, Motivasi, mahasiswa*

ABSTRACT

The learning process is given an educator is not as easy as we imagine. An educator must have the tips in his duties in order to achieve the perfect learning process. Educators should use appropriate learning strategies, namely the selection of learning models, approaches and methods that means. One method that you want to apply the nursing learning this life is a role-playing in which students play an active role dramatize how to behave in certain people in a position to distinguish the respective roles within an organization or group in society. The purpose of this study was to determine the effect of role playing method to increase motivation to learn the spirit of nursing laboratory studies program S1 nursing students STIKES Hang Tuah Tanjungpinang. This study is a quasi-experimental quantitative research design by taking a sample of 49 students of grade IV Prodi S1 STIKES Hang Tuah who follow this method with purposive sampling technique. Measuring instrument used was a questionnaire motive who have tested the validity and reliability. The analysis is Mc Nemar. Results showed that there was the influence of the method of role play with student learning motivation in nursing laboratory of soul Stikes Hang Tuah Tanjungpinang

Keyword: *Role Playing, Motivation, college students*

PENDAHULUAN

Keperawatan jiwa merupakan bidang keilmuan keperawatan yang berbasis kompetensi. Kompetensi keperawatan jiwamahasiswa dipengaruhi oleh proses pembelajaran dan pengalaman belajar selama masa pendidikan. Gagne (2007) menyatakan untuk meningkatkan kualitas belajar sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan dan dipertahankan, seorang tenaga pengajar perlu menyelaraskan fase belajar yang dialami pebelajar dengan peristiwa pembelajaran yang perlu dikondisikan oleh pengajar, sehingga setiap fase belajar dapat menghasilkan suatu aktivitas (proses belajar) yang maksimal dalam diri si belajar.

Program pembelajaran yang ada sekarang ini sebagian besar masih berbentuk ceramah sehingga pembelajaran lebih cenderung berpusat pada pengajar. Penerapan prinsip *StudentCentered Learning* (SCL) dalam proses pembelajaran merupakan upaya dosen untuk meningkatkan motivasi belajar yang akan meningkatkan daya serap mahasiswa terhadap materi ajar. Terdapat beragam metode pembelajaran untuk SCL dan salah satu di antaranya yang dapat diterapkan dalam pembelajaran keperawatan jiwa adalah metode *role playing* (bermain peran).

Metode *role playing* pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan di dalam kelas atau pertemuan yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta didik memberi penilaian terhadap proses pembelajaran. Pembelajaran ini lebih menekankan masalah yang di angkat dalam pertunjukan dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran. Metode *role playing* adalah bentuk aktifitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Seojana, 2012).

Metode *role playing* memfasilitasi belajar efektif, yang dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri sendiri. Lebih lanjut prinsip pembelajaran memahami kebebasan berorganisasi, dan menghargai keputusan bersama, mahasiswa akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan memainkan peran dalam bermusyawarah, melakukan pemungutan suara terbanyak dan bersikap mau menerima kekalahan sehingga dengan melakukan berbagai kegiatan dan secara aktif berpartisipasi, mereka akan lebih menguasai apa yang mereka pelajari (Boediono, 2001). Metode *role playing* sangat baik untuk dikembangkan dalam proses belajar terutama dalam mata ajar keperawatan jiwa karena dalam melakukan asuhan keperawatan kepada klien seorang perawat diharapkan mampu melakukan komunikasi secara terapeutik dengan lingkungan yang kondusif bagi klien.

Laboratorium keperawatan jiwa diperlukan untuk memfasilitasi proses dan pengalaman belajar pada masa akademik sebelum mahasiswa berada di tahap profesi Ners. Belum adanya lahan praktik keperawatan jiwa di wilayah Provinsi Kepulauan Riau belum memungkinkan penerapan proses laboratorium keperawatan jiwa dapat diterapkan langsung kepada klien. Metode *role playing* merupakan salah satu upaya modifikasi untuk memberikan pengalaman belajar dan meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa terhadap materi ajar keperawatan jiwa.

Metode *role playing* melibatkan jumlah mahasiswa yang cukup banyak dan semua anggotanya terlibat aktif dalam proses serta memberikan kesenangan karena berbentuk permainan. Selain dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa metode ini juga dapat meningkatkan kemampuan *noncognitive* seperti *self-esteem*, perilaku, keaktifan, toleransi dan dukungan bagi mahasiswa lain (Soejana, 2012).

Hasil studi pendahuluan melalui wawancara dengan kepala departemen keperawatan jiwa Program Studi Sarjana Keperawatan STIKES Hang Tuah

Tanjungpinang pada 1 Juli 2013 menjelaskan bahwa penerapan metode *role playing* pada pembelajaran keperawatan jiwa telah dilaksanakan semenjak 2010. Akan tetapi, penerapan metode ini belum pernah dievaluasi pengaruhnya terhadap motivasi belajar mahasiswa. Motivasi belajar mahasiswa merupakan dorongan aspek psikologis untuk menggali informasi yang lebih kaya dan pemahaman mahasiswa mengenai materi yang disampaikan (Boediono, 2001). menggali informasi yang lebih kaya dan pemahaman mahasiswa mengenai materi yang disampaikan (Boediono, 2001). Hasil studi pendahuluan melalui kuesioner 78% mahasiswa menyatakan metode/cara penyampaian materi yang membuat mahasiswa aktif dan tidak monoton merupakan faktor dominan dalam meningkatkan motivasi belajar mereka terutama laboratorium keperawatan jiwa. Oleh karena itu, dalam rangka meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Prodi S1 Keperawatan STIKES Hang Tuah Tanjung Pinang pada laboratorium keperawatan jiwa diperlukan upaya penelitian tindakan kelas untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi belajar mahasiswa

BAHAN DAN METODE PENELITIAN

Desain dalam penelitian ini, menggunakan desain kuasi eksperimen dimana penulis menguji coba suatu intervensi pada sekelompok subjek tanpa pembandingan dan tidak melakukan randomisasi untuk memasukkan subjek ke dalam kelompok perlakuan. Penelitian ini menggunakan instrumen yaitu kuesioner motivasi belajar yang dibuat sendiri oleh peneliti. Uji instrumen pada penelitian ini dilakukan pada 30 mahasiswa (tk 3) sesuai dengan jumlah minimal responden uji validitas (Hastono, 2007; Dharmasari, 2011). Cara pengambilan sampel yang digunakan adalah *non probability sampling* dengan teknik *purposive*

sampling yaitu suatu metoda pemilihan sampel yang dilakukan berdasarkan maksud dan tujuan tertentu yang ditentukan oleh peneliti (Darma, 2011).

HASIL PENELITIAN

Hasil analisis menggambarkan distribusi frekuensi motivasi belajar mahasiswa sebelum dan sesudah penerapan metode *role playing* pada laboratorium keperawatan jiwa. Distribusi frekuensi karakteristik motivasi belajar mahasiswa sebelum dan sesudah penerapan metode *role playing* pada laboratorium keperawatan jiwa.

Hasil analisis bivariat menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap motivasi belajar mahasiswa pada laboratorium klinik keperawatan jiwa ($p=0,002; \alpha=0,05$).

PEMBAHASAN

Hasil analisis pada tabel 4.1 menunjukkan gambaran motivasi belajar mahasiswa pada laboratorium klinik keperawatan jiwa yang termasuk tinggi, sebelum metode *role playing* sebesar 54,2% dan setelah metode *role playing* meningkat menjadi 83,3%. Data menunjukkan terjadi peningkatan signifikan motivasi belajar tinggi setelah metode *role playing* yaitu sebesar 29,1%. Hasil analisis lebih lanjut bahwa ada pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap motivasi belajar mahasiswa pada laboratorium klinik keperawatan jiwa ($p=0,002; \alpha=0,05$).

Hasil penelitian membuktikan bahwa metode *role playing* sangat baik untuk dikembangkan dalam proses belajar terutama dalam mata ajar keperawatan jiwa karena dalam melakukan asuhan keperawatan kepada klien seorang perawat diharapkan mampu melakukan komunikasi secara terapeutik dengan lingkungan yang kondusif bagi klien. Metode *role playing* memfasilitasi belajar efektif, yang dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri sendiri.

Lebih lanjut prinsip pembelajaran memahami kebebasan berorganisasi, dan menghargai keputusan bersama, mahasiswa akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan memainkan peran dalam bermusyawarah, melakukan pemungutan suara terbanyak dan bersikap mau menerima kekalahan sehingga dengan melakukan berbagai kegiatan dan secara aktif berpartisipasi, mereka akan lebih menguasai apa yang mereka pelajari (Boediono, 2001).

Metode *role playing* termasuk model pembelajaran yang paling menyeluruh (comprehensive) seperti yang dikemukakan Joyce, Weil & Showers (1992;132), yaitu termasuk model pembelajaran kelompok sosial (*social family models*) yaitu; (1) Model belajar kerjasama, (2) Model investigasi kelompok, (3) Model bermain peran, dan (4) Model penyelidikan jurisprudensi. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada pembelajaran laboratorium keperawatan jiwa. Hal ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa model pembelajaran kelompok sistem tingkah laku (*behavioral systems family*), yaitu (1) Model belajar yang diarahkan, (2) Model belajar materi dan belajar yang diprogramkan, dan (3) Model simulasi (modeling) dapat meningkatkan motivasi belajar (Boediono, 2001).

Hasil kuesioner mahasiswa menunjukkan respon positif terhadap kegiatan pembelajaran, mereka mengakui pembelajaran yang dilakukan terasa lebih bermakna dan menyenangkan sehingga lebih efektif untuk diterapkan dalam menguasai kompetensi keperawatan jiwa. Metode *role playing* sering juga disamaartikan dengan metode sosiodrama. Sosio drama artinya mendramatisasikan cara-cara tingkah laku dalam suatu hubungan sosial, sedangkan *role playing* menekankan kenyataan dimana mahasiswa diikutsertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramatisasikan masalahmasalah hubungan sosial (Surachmad, 2009).

KESIMPULAN

Kesimpulan

Gambaran motivasi belajar mahasiswa pada laboratorium klinik keperawatan jiwa yang termasuk kategori tinggi, sebelum metode *role playing* sebesar 54, 2% dan setelah metode *role playing* meningkat menjadi 83, 3%. Data menunjukkan terjadi peningkatan signifikan motivasi belajar tinggi setelah metode *role playing* yaitu sebesar 29,1%. Ada pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi belajar mahasiswa pada laboratorium keperawatan jiwa Prodi S1 STIKES Hang Tuah Tanjungpinang antara sebelum dan setelah intervensi ($p=0,002$; $\alpha = 0,05$).

Saran

Mahasiswa dapat menerapkan metode *role playing* tidak hanya pada laboratorium keperawatan jiwa namun juga mata kuliah yang lainnya sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa yang meliputi hubungan kerjasama, partisipasi, gairah dan semangat belajar karena terbukti bahwa terjadi peningkatan signifikan motivasi belajar tinggi setelah metode *role playing* diterapkan.

Hasil penelitian ini dapat diterapkan untuk meningkatkan pengembangan pribadi mahasiswa di sekolah, mengubah persepsi dan menyadari betapa pentingnya pencapaian kompetensi kognitif, afektif dan psikomotor pada laboratorium keperawatan jiwa.

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan, menambah wawasan dan pengalaman serta memperkaya alternative pilihan bagi dosen sehingga dapat memilih atau mengkombinasikan dengan model lain untuk kepentingan peningkatan kualitas proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa.

Hasil penelitian ini dapat diterapkan pada setting kelas dan mahasiswa atau mata kuliah yang lain dalam rangka meningkatkan profesional dosen.

Hasil penelitian ini dapat diterapkan guna meningkatkan kompetensi dosen dalam mengatasi masalah pembelajaran dan pendidikan di dalam dan di luar kelas.

Institusi dapat memasukkan ke dalam program penyegaran dosen untuk meningkatkan kompetensi dosen dalam mengajar dengan membuat pelatihan bagaimana penerapan metode role playing dengan pembelajaran dalam rangka meningkatkan manajemen peningkatan mutu pendidikan.

Hasil penelitian ini menjadi referensi untuk melakukan penelitian lebih lanjut pada setting kelas, lokasi, waktu, dan subyek yang berbeda, sehingga efektivitas metode role playing dapat dibuktikan secara empiris menggunakan metode dan desain penelitian yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimul,H.A.(2007).Riset keperawatan dan teknik penulisan ilmiah. Jakarta: Penerbit Salemba Medika.
- Analisis data kesehatan. Depok : FKM UI.
- Bloom, Benjamin S (1982). Human Characteristics and School Learning. New York : McGrawHill Book Company.
- Boediono & Abbas Ghozali, (2009). Faktor-faktor yang mempengaruhi Mutu Pendidikan : Pendekatan Fungsi Produksi Pendidikan, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Tahun ke 5 No 020, Desember 1999,p.6. Jakarta: balitbang Diknas, 1999).
- Coffey, et al, (2005). Behavior in Organization. A Multidimensional View, Second edition. New Jersey:Prentice-Hall, Inc Englewood Cliffs.
- Creswel, J.W.(2009).Research design:Quantitative, qualitative and mixed methods approacher. 3rd edition. California : SAFE Publication.
- Dahlan, S. (2009). Langkah-langkah membuat proposal penelitian bidang kedokteran dan kesehatan. Jakarta ; Sagung Seto.
- Deaux, K & Wrightsman, L.S. (2008). Social Psychology. California : Pacific grovebooks/Cole Publishing company.
- Dharma, K.K.(2011). Metodologi penelitian keperawatan. Jakarta : CV.Trans Info Medika.
- Gagne, R.M, (2007). The conditions of learning, New York : Holt Raneheart and Wilson.
- Gagne, Robert, M., dan Leslie J. Briggs, (2009). Principles of Instructional Design, New York : Rineheart and Winston.
- Gistituati, N. (2002). Model pembelajaran yang efektif dalam pendidikan kewarganegaraan, Buletin Pembelajaran, Nomor 01/Tahun 25, Edisi Maret 20012, Universitas Negeri Padang.
- Haditono, Siti Rahayu, (2009). Achievement Motivation, Parents Educational Level and Child Rearing Practice in Four Occupational Groups, makalah, Yogyakarta : Universitas Gadjah Mada.
- Hastono, S.P. (2007).
- Hudgin, Bice B et al, (2003). Educational Psychology. New York : P.E. Peacock Publisher, Inc.
- Jamaris, Martini, (2004), Proses pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan aktualisasi kognitif tingkat tinggi, Jurnal ilmu pendidikan “parameter”, Nomor 19 Tahun XXI, Agustus 2004, Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, halaman 67101.
- Joni, Raka T, (2000). Strategi belajar mengajar : suatu tinjauan pengantar, Proyek P3G. Jakarta : Depdikbud.
- Joyce, Bruce, Marsha Weil & Beverly Showers, (2002). Models of teaching. Boston : Allyn and Bacon.
- Kiswoyo, Samidjo Broto, (2005). Model pembelajaran IPS, Proyek PGSD, Jakarta : Depdikbud.
- Kretch, David, et al, (2002). Individual in society. London : McGraw-Hill Book Company, Inc.

- Munandir, (2007). Rancangan sistem pengajaran, P2LPTK. Jakarta : Depdikbud.
- Sastroasmoro, S., & Ismael, S.(2010). Dasardasar metodologi penelitian klinis. 3rd edition. Jakarta : Sagung Seto.
- Wiyono, Bambang, B, (2003). Hubungan Lingkungan Belajar, Kebiasaan Belajar, dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Siswa, Forum Penelitian, Jurnal Teori dan Praktik Penelitian, Tahun 15 Nomor 1, Juni 2003, Malang : Universitas Negeri Malang, Halaman 28-36