

## **Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa dengan Metode Roleplaying pada Mata Kuliah Manajemen Pelayanan Kesehatan dan Rumah Sakit (MPKRS)**

Sri Nawangwulan

Program Studi Administrasi Rumah Sakit STIKES Yayasan RS Dr. Soetomo, Surabaya, Indonesia  
Email: [srinawang51@gmail.com](mailto:srinawang51@gmail.com)

---

### **Abstrak**

Masalah dalam penelitian ini adalah Motivasi (metode ceramah, metode dengan tugas presentasi kelompok, perhatian mahasiswa pada keseluruhan jalannya perkuliahan) dan rata-rata hasil belajar mahasiswa semester VI kelas A dan kelas B dalam Mata Kuliah MPKRS rendah rata-rata 54,2 dan 56,8. Tujuan dari penelitian ini antara lain mengidentifikasi motivasi hasil belajar, penilaian dosen dan mahasiswa sebagai observer saat pelaksanaan role playing; penilaian tentang keunggulan dan kelemahan *role playing*, tingkat pemahaman mahasiswa terhadap tupoksi kbid dan kasi di bidang yanmed dan keperawatan serta bidang jangmed; menyusun rekomendasi *role playing*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau *class room action research (CAR)* dengan rancangan penelitian praeksperimen yaitu dengan perlakuan Metode *Role Playing* menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan motivasi dalam *role playing* kelas A dan kelas B hasilnya meningkat, rata-rata hasil UAS untuk kelas A dan B meningkat, penilaian *observer* terhadap penampilan *role playing* kelompok mata kuliah MPKRS semester VI kelas A dan kelas B rata-rata hasilnya tiap-tiap langkah belajar *role playing* cukup dan baik. Keunggulan dan kelemahan metode belajar *role playing* untuk kelas A dan B adalah tidak sama namun saling melengkapi antara masing-masing butir pertanyaan pada keunggulan maupun kelemahan.

**Kata Kunci:** Role playing; Motivasi; Hasil Belajar

## ***Efforts to Increase Student Motivation and Learning Outcomes with Roleplaying Method In Health and Hospital Service Management Courses***

### **Abstract**

*The problem in this research is motivation (lecture method, method with group presentation assignments, student attention on the whole course of lectures) and the average student learning outcomes in Semester VI Class A and Class B in MPKRS subjects are low on average 54.2 and 56,8. The aims of this research are to identify motivation; Learning outcomes; Assessment of Lecturers and Students as Observers during Role Playing; Assessment of the Strengths and Weaknesses of Role Playing, Student's Level of Understanding of the Duties and Duties of Heads of Heads and Heads of Sections in the Yanmed and Nursing and Jangmed Fields; compiling Role Playing Recommendations. This type of research is Classroom Action Research (CAR) with a pre-experimental research design, namely the Role Playing Method treatment using descriptive analysis. The results of the study of Motivation in Role Playing Class A and Class B increased; The average UAS results for Class A and B increased; Observer's Assessment of the Role Playing Performance of the MPKRS MK Group in Semester VI Class A and Class B the average results for each step of learning role playing are Enough and Good; The advantages and disadvantages*

of the Role Playing Learning Method for Classes A and B are not the same but complement each other on their strengths and weaknesses.

**Keywords:** Role play; Motivation; Learning outcomes

Received: 01/03/2021; Published:01/05/2021

## PENDAHULUAN

Pendidikan Nasional berdasarkan Pancasila bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, berdisiplin, bekerjasama, tangguh, bertanggung jawab, mandiri, cerdas, dan terampil serta sehat jasmani dan rohani dan juga harus mampu menumbuhkan dan memperdalam rasa cinta tanah air dan bangsa (1).

Tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi mahasiswa dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk mengembangkan level kompetensi yang berbeda (baik dalam domain kognitif, afektif, maupun psikomotorik), diperlukan metode pembelajaran yang berbeda; misalnya metode ceramah lebih pas untuk mengembangkan *knowledge*, dan kurang pas untuk mengembangkan kemampuan analisis (2,3).

STIKES Yayasan RS Dr. Soetomo mensosialisasikan dan selanjutnya menyelenggarakan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa *Student Centered Learning (SCL)* sejak tahun 2006. Implementasinya di Program Studi, yaitu di Program Studi S-1 Administrasi Rumah Sakit (ARS), masih variatif tergantung pada dosen pengampu matakuliah dan karakteristik mata kuliah. Berdasar pengamatan, beberapa dosen secara bertahap berusaha mengubah cara pembelajaran yang dipakai selama ini, menuju ke arah pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa yaitu SCL, paling tidak hal ini tampak dalam hal pemberian kesempatan yang lebih luas kepada mahasiswa untuk lebih berperan secara aktif dalam berbagai aktivitas belajar, misalnya diskusi kelompok, pemberian tugas, dan presentasi-presentasi yang dilakukan oleh mahasiswa (4). Hal ini dilakukan setelah para dosen ditingkatkan

ketrampilannya melalui Pelatihan PEKERTI dan *Applied Approach (AA)* (5).

Metode pembelajaran dalam mata kuliah Manajemen Pelayanan Kesehatan dan RS (MPKRS) dapat dilakukan dengan metode *Role Playing* (bermain peran) (6). Melalui metode bermain peran, mahasiswa dapat menghayati suatu peran dan melakukan praktik langsung seolah – olah berada dalam situasi nyata. Selain metode *Role Playing*, dalam upaya melatih mahasiswa berpikir kreatif dan berani menyampaikan pendapat (4). Pada mata kuliah MPKRS dituntut untuk selalu mengikuti perkembangan ipteksosbud, baik dalam ilmu yang disampaikan, Rencana Program Pembelajaran (RPP), Rencana Pembelajaran Semester (RPS) hingga metode pembelajaran yang dipilih. Seiring perkembangan teknologi, metode pembelajaran MPKRS juga perlu penyegaran (*refreshing*). Selama ini, beberapa metode yang digunakan Dosen pada mata kuliah MPKRS hanyalah ceramah, presentasi dan diskusi (7). Melalui metode ini, 15 menit setelah perkuliahan, mahasiswa menjadi mengantuk dan tidak fokus mengikuti perkuliahan, khususnya mahasiswa yang duduk di bangku urutan kedua hingga urutan yang belakang, akibatnya, hasil belajar mahasiswa mengalami penurunan.

**Tabel 1 Hasil Pengamatan Dosen pada Pembelajaran MPKRS bagi Mahasiswa Semester VI Program Studi S1 ARS STIKES RS Dr. Soetomo Tahun 2019**

Pengamatan Dosen	Hasil
Metode Pembelajaran masih didominasi oleh Dosen (TCL) dan kurang bervariasi, yaitu:	

Pengamatan Dosen	Hasil
Metode Ceramah	Mahasiswa mengantuk, tidak focus mengikuti perkuliahan, motivasi kurang dalam sesi tanya jawab baik jumlah pertanyaan maupun kualitas pertanyaan rata-rata kurang dari 50%
Metode dengan tugas presentasi kelompok dan presentasi	Rata-rata motivasi kurang 50% , antara lain: Kerjasama dalam kelompoknya sendiri ; Tanggapan presentasi pada kelompok lain; Kepatuhan mahasiswa dalam mengerjakan tugas; Cara bertanya dan menjawab pertanyaan dalam diskusi kurang berkualitas; Masing-masing mahasiswa kurang memperhatikan pembagian kelompoknya, sehingga lupa dengan kelompoknya; Tugas presentasi yang telah di review dosen pengumpulannya kurang dari 100%
Perhatian mahasiswa pada keseluruhan jalannya perkuliahan	Mahasiswa kurang perhatian pada keseluruhan jalannya perkuliahan dan beberapa mahasiswa berbicara sendiri
Rata-rata Hasil Belajar (UTS) Tahun 2019 rendah	Kelas A : 54,2 Kelas B: 56,8 Kelompok I - 54 Kelompok I - 56 Kelompok II - 63 Kelompok II - 51 Kelompok III - 54 Kelompok III - 54 Kelompok IV - 50 Kelompok IV - 60 Kelompok V – 50 Kelompok V - 63

Masalah dalam penelitian ini adalah Motivasi (metode ceramah, metode dengan tugas presentasi kelompok, perhatian mahasiswa pada keseluruhan jalannya perkuliahan) dan rata-rata hasil belajar mahasiswa semester VI kelas A dan kelas B Tahun 2019 dalam Mata Kuliah MPKRS rendah rata-rata 54,2 dan 56,8 (C-D).

Salah satu model pembelajaran untuk usaha peningkatan kemampuan mengajar dosen adalah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan struktural dengan model *role playing*. Pada pembelajaran ini menekankan pada penggunaan struktur tertentu yang dirancang untuk mempengaruhi interaksi mahasiswa mampu lebih aktif dan bekerja sama dengan saling membantu dalam kelompok

## BAHAN DAN METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau *Class room Action Research (CAR)* dengan rancangan penelitian praeksperimen yaitu dengan perlakuan Metode *Role Playing* menggunakan analisis deskriptif (8). Penelitian ini dilaksanakan di Kampus STIKES Yayasan RS Dr.Soetomo pada bulan Mei sampai dengan Juni 2019. Sampel penelitian adalah total populasi yaitu semua mahasiswa Program Studi S-1 Administrasi Rumah Sakit STIKES RS Dr.Soetomo yang jumlahnya 72 mahasiswa yang mengikuti Mata Kuliah MPKRS Kelas A dan Kelas B pada Semester VI Tahun Akademik 2018-2019. Dalam penelitian ini ada beberapa faktor dan variabel yang akan diteliti, yaitu:

Metode pembelajaran *Role Playing*: 1) Tingkat Motivasi Mahasiswa sebelum dan saat *Role Playing*; 2) Penilaian Observer yang mengamati, antara lain: naskah atau skenario, penjelasan naskah, performance atau peragaan scenario, performance dalam improvisasi dan motivasi saat diskusi. 3) penilaian hasil belajar mahasiswa UTS dan UAS; 4) keunggulan metode *role playing*; 5) kelemahan metode *role playing* dan 6) tingkat pemahaman tupoksi kepala bidang dan kepala seksi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi Motivasi Mahasiswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Metode *Role Playing*, hasil penilaian dosen sebagai *observer* terhadap mahasiswa pada saat pelaksanaan *Role Playing* khususnya motivasi adalah sebagaimana tabel berikut:

**Tabel 2 Motivasi Mahasiswa Berdasarkan Penilaian Dosen dan Mahasiswa Sebagai Observer pada saat Pelaksanaan Role Playing**

Kelompok	Motivasi Mahasiswa Kelas A (%)				Motivasi Mahasiswa Kelas B (%)			
	K	C	B	SB	K	C	B	SB
I	17	0	66	17	17	17	33	33
II	0	17	66	17	0	83	17	0
III	0	33	67	0	0	17	50	33
IV	0	33	50	17	0	17	66	17
V	0	33	67	0	0	17	66	17

Pada Tabel 2. dapat dipelajari bahwa motivasi mahasiswa berdasarkan Penilaian Dosen dan Mahasiswa sebagai *observer* pada saat *role playing* antara Kelas A dan Kelas B adalah untuk Kelas A Kelompok I motivasi kurang satu kelompok yang hasilnya sebesar 17%. Motivasi Baik 66% dan Sangat Baik 17%. Kelompok II motivasi cukup 17%, baik 66% dan sangat baik 17%. Kelompok III motivasi cukup 33%, baik 67% dan sangat baik 17%. Kelompok IV motivasi cukup 33%, baik 50% dan sangat baik 17%. Kelompok V sama dengan Kelompok III motivasi cukup 33% dan baik 67%.

Untuk Kelas B Kelompok I motivasi kurang sebesar 17%, motivasi cukup 17%, baik 33% dan

sangat baik 33%. Kelompok II motivasi cukup 83%, baik 17%. Kelompok III motivasi cukup 17%, baik 50% dan sangat baik 33%. Kelompok IV motivasi cukup 17%, baik 66% dan sangat baik 17%. Kelompok V sama dengan Kelompok IV motivasi cukup 17% dan baik 66% dan sangat baik 17%.

Motivasi dalam *Role Playing* Kelas B hasilnya yang sangat baik persentasenya dari dua kelompok dua kali lebih besar dibanding hasil Kelas A dan satu kelompok hasilnya sama yaitu 17%.

Identifikasi Penilaian Observer terhadap Penampilan Role Playing Kelompok MK MPKRS Semester VI Kelas A Prodi S1 ARS STIKES Yayasan RS Dr. Soetomo Tahun 2019

**Tabel 3 Identifikasi Penilaian Mahasiswa dan Dosen sebagai Observer Terhadap Penampilan Role Playing Kelompok MK MPKRS Semester VI Kelas A Prodi S-1 ARS STIKES Yayasan RS Dr. Soetomo Tahun 2019**

Kelompok	Langkah 1 Menyerap Informasi Role Playing dari Berbagai Sumber Belajar				Langkah 2 Skenario Konsep Role Playing				Langkah 3 Pengembangan Gagasan Cerita/ Improviasi Role Playing				Langkah 4 Motivasi dalam Role Playing				Langkah 5 Menulis dan Mem- baca Teks Cerita Role Playing			
	K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)
Kelompok 1	0	33	67	0	0	100	0	0	17	66	17	0	17	0	66	17	17	50	33	0
Kelompok 2	0	67	33	0	0	50	50	0	0	83	17	0	0	17	66	17	0	0	100	0
Kelompok 3	0	67	33	0	17	66	17	0	33	33	34	0	0	33	67	0	0	50	50	0
Kelompok 4	0	33	67	0	0	17	83	0	17	66	17	0	0	33	50	17	0	67	33	0
Kelompok 5	33	50	17	0	17	50	33	0	0	100	0	0	0	33	67	0	0	17	83	0

**Langkah 1 Menyerap Informasi dari Berbagai Sumber Belajar tentang Role Playing**

Kelas A Satu kelompok dengan hasil kurang sebesar 33%, Cukup 2(dua) Kelompok 33% dan 2 (dua) kelompok 67% satu kelompok 50%. Baik ada 2(dua) kelompok 67%, 2 (dua) kelompok 33% dan 1 (satu) kelompok 17% dan Sangat Baik tidak ada. Kesimpulan langkah 1 hasil Cukup 33-67% dan Baik 17-67%.

**Langkah 2 Skenario Role Playing**

Kelas A Kurang ada 2 (dua) kelompok hasilnya 17%,. Cukup satu kelompok 17%, dua kelompok hasil 50% , satu kelompok hasil 66% dan satu kelompok hasil 100%, Baik satu kelompok 17%, satu kelompok 33%, satu kelompok 50%, dan satu kelompok 83%. Sangat Baik Tidak ada. Kesimpulan langkah 2 Kurang 2 (dua) kelompok 17%, Cukup dan Baik 17-100%

### Langkah 3 Pengembangan Gagasan Cerita (*improvisasi*)

Kelas A Kurang dua kelompok 17%, satu kelompok hasil 33%, Cukup satu kelompok 33%, dua kelompok 66%, satu kelompok 83% dan satu kelompok 100%. Baik tiga kelompok 17% satu kelompok 34%: Sangat Baik Tidak Ada. Kesimpulan langkah 3, Kurang 17-33%, Cukup 33-100% dan Baik 17-34%.

### Langkah 4 Motivasi *Role Playing*

Kelas A Hasil Kurang satu kelompok 17%, Cukup satu kelompok 17% tiga kelompok 33%; Baik satu kelompok 50% empat kelompok 66-67%; Sangat Baik tiga kelompok 17%. Kesimpulan, Hasil

Kurang satu kelompok 17%, Cukup 17-33%, Baik 50% -67% dan Baik Sekali tiga Kelompok 17%.

### Langkah 5 Menulis dan Membaca Teks Cerita *Role Playing*

Kurang satu kelompok 17%, Cukup satu kelompok 17%, dua kelompok 50% dan satu kelompok 67%, Baik dua kelompok 33% satu kelompok 50%, satu kelompok 83% satu kelompok 100%, Sangat Baik Tidak Ada. Kesimpulan Kurang 17%, Cukup 17-67%, Baik 33-100%.

Identifikasi Penilaian Observer terhadap Penampilan *Role Playing* Kelompok MK MPKRS Semester VI Kelas B Prodi S1 ARS STIKES Yayasan RS Dr. Soetomo Tahun 2019

**Tabel 4 Identifikasi Penilaian Mahasiswa dan Dosen sebagai *Observer* Terhadap Penampilan *Role Playing* Kelompok MK MPKRS Semester VI Kelas B Prodi S-1 ARS STIKES Yayasan RS Dr. Soetomo**

Kelompok	Langkah 1 Menyerap Informasi <i>Role Playing</i> dari Berbagai Sum- ber Belajar				Langkah 2 Skenario Konsep <i>Role Playing</i>				Langkah 3 Pengembangan Gagasan Cerita/ <i>Improvisasi Role Playing</i>				Langkah 4 Motivasi dalam <i>Role Playing</i>				Langkah 5 Menulis dan Mem- baca Teks Cerita <i>Role Playing</i>			
	K (%)	C (%)	B (%)	SB (%)	K (%)	C (%)	B (%)	SB (%)	K (%)	C (%)	B (%)	SB (%)	K (%)	C (%)	B (%)	SB (%)	K (%)	C (%)	B (%)	SB (%)
Kelompok 1	0	0	100	0	0	0	83	17	0	83	17	0	17	17	33	33	0	50	33	17
Kelompok 2	0	50	50	0	0	33	67	0	17	66	17	0	0	83	17	0	0	33	33	33
Kelompok 3	0	50	50	0	0	83	17	0	17	50	33	0	0	17	50	33	0	17	66	17
Kelompok 4	0	50	50	0	0	17	50	33	0	0	100	0	0	17	66	17	0	17	83	0
Kelompok 5	0	0	100	0	0	50	50	0	0	17	33	50	0	17	66	17	0	0	83	17

### Langkah 1 Menyerap Informasi dari Berbagai Sumber Belajar tentang *Role Playing*

Kelas B Kurang Tidak ada, Cukup 3(tiga) Kelompok 50%, Baik ada 2(dua) kelompok 100%, Sangat Baik tidak ada. Kesimpulan langkah 1 hasil Cukup 50% dan Baik 50-100%.

### Langkah 2. Skenario *Role Playing*

Kelas B Kurang tidak ada, Cukup satu kelompok 17%, satu kelompok 33%, satu kelompok 50%, dan satu kelompok 83%. Cukup antara 17-83%, Baik antara 17-83%, Sangat Baik Tidak ada. Kesimpulan langkah 2 Kurang tidak ada, Cukup dan Baik 17-83%.

### Langkah 3. Pengembangan Gagasan Cerita (*improvisasi*)

Kelas B Kurang dua kelompok 17%, Cukup

satu kelompok hasil 17%, satu kelompok 50%, satu kelompok 66%, satu kelompok 83%. Baik dua kelompok 17% dua kelompok 33%, satu kelompok 100%: Sangat Baik satu kelompok 50%. Kesimpulan langkah 3, Kurang 17%, Cukup 17-83% dan Baik 17-100%, Sangat Baik satu kelompok 50%.

### Langkah 4 Motivasi *Role Playing*

Kelas B Hasil Kurang satu kelompok 17%, Cukup empat kelompok 17% satu kelompok 83%; Baik satu kelompok 17% satu kelompok 33%, satu kelompok 50%, dua kelompok 66%; Sangat Baik satu kelompok 50%. Kesimpulan, Hasil Kurang satu kelompok 17%, Cukup 17-83%, Baik 17-6% dan Baik Sekali satu Kelompok 50%.

### Langkah 5. Menulis dan Membaca Teks Cerita *Role Playing*

Kurang tidak ada, Cukup dua kelompok 17%,

satu kelompok 33%, satu kelompok 50%, Baik dua kelompok 33% satu kelompok 66%, dua kelompok 83% Sangat Baik tiga kelompok 17%, satu kelompok 33%. Kesimpulan, Kurang Tidak ada, Cukup 17-

50%, Baik 33-83% dan Sangat Baik 17-33%.

Identifikasi Hasil Belajar UTS dan UAS Mahasiswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Metode *Role Playing*

**Tabel 5 Rata-rata dan Peningkatan Hasil UTS dan UAS Mahasiswa Semester VI Kelas A dan Kelas B STIKES Yayasan RS Dr. Soetomo**

Kelompok	Rata-rata Hasil UTS-UAS		% Peningkatan Hasil	Rata-rata Hasil UAS		% Peningkatan Hasil
	Kelas A	Kelas A		Kelas B	Kelas B	
Kelompok I	54	63	16.66	56	71	26.78
Kelompok II	63	63	0.00	51	65	27.45
Kelompok III	54	64	18.51	54	65	20.37
Kelompok IV	50	62	24.00	60	70	16.66
Kelompok V	50	68	36.00	50	70	40.00

Dari Tabel 5 tersebut di atas dapat dipelajari rata-rata peningkatan Hasil UTS-UAS untuk Kelas A terendah 0% untuk Kelompok II. Selanjutnya peningkatannya berkisar antara 16% sampai 36% untuk Kelas A. Kelas B semua kelompok nilai UTS

dan UASnya meningkat. berkisar antara 16% sampai terbesar 40%. Peningkatan nilai UTS dan UAS. Kelas B lebih tinggi dibanding Kelas A.

**Identifikasi Penilaian Mahasiswa tentang Keunggulan Metode *Role Playing***

**Tabel 6 Penilaian Mahasiswa tentang Keunggulan Metode *Role Playing* MK MPKRS Semester VI Kelas A dan Kelas B Prodi S1 ARS STIKES Yayasan RS Dr. Soetomo**

Keunggulan Metode <i>Role Playing</i>	Kelas A		Kelas B	
	Jumlah	%	Jumlah	%
Mahasiswa tidak takut bertanya dan sharing dalam diskusi	1	6	4	16
Dapat memahami materi lebih cepat dan efektif	1	6	1	4
Mahasiswa lebih aktif	0	0	2	8
Materi yang diperoleh lebih banyak	2	11	1	4
Kelompok presenter lebih menguasai topik yang didiskusikan	2	11	0	0
Tidak membosankan	3	17	2	8
Meningkatkan motivasi	1	6	0	0
Materi lebih banyak yang diingat	0	0	5	20
Mampu memahami kelebihan dan kekurangan dalam kelompok	0	0	2	8
Memiliki persepsi yang sama dalam satu kelompok	1	6	2	8
Belajar secara mandiri	2	11	0	0
Belajar mengajari teman sebaya	4	22	4	16
Meningkatkan kemampuan berfikir kritis	1	6	2	8
Jumlah	18	100	25	100

Pada tabel di atas dapat dipelajari bahwa keunggulan Metode Belajar *Role Playing* untuk Kelas A persentase terbesar adalah Belajar Mengajari Teman Sebaya sebesar 22% . Tidak Membosankan sebesar 17% . Materi yang diperoleh Lebih Banyak

dan Kelompok Presenter Lebih Menguasai Topik yang Didiskusikan sebesar 11%.

Pada Kelas B persentase terbesar keunggulan Metode Belajar *Role Playing* adalah Materi lebih banyak yang diingat sebesar 20%. Mahasiswa Tidak

Takut Bertanya dan Sharing dalam Diskusi serta Belajar Mengajari Teman Sebaya hasilnya sama yaitu sebesar 16% . Keunggulan Metode Belajar *Role Playing* yang sama antara Kelas A dan Kelas B

adalah butir Belajar Mengajari Teman Sebaya Kelas A sebesar 22% dan Kelas B 16%.

Identifikasi Penilaian Mahasiswa tentang Kelemahan Metode *Role Playing*

**Tabel 7 Penilaian Mahasiswa tentang Kelemahan Metode *Role Playing* MK MPKRS Semester VI Kelas A dan Kelas B Prodi S1 ARS STIKES Yayasan RS Dr. Soetomo**

Kelemahan Metode <i>Role Playing</i>	Kelas A		Kelas B	
	Jumlah	%	Jumlah	%
Metode <i>roleplaying</i> atau bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang	1	8	4	33
Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak dosen maupun mahasiswa dan ini tidak semua dosen memilikinya	2	17	1	8
Kebanyakan mahasiswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu	4	33	2	17
Apabila pelaksanaan <i>roleplay</i> atau bermain peran mengalami kegagalan. bukan saja dapat memberi kesan kurang baik. tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai	3	25	2	17
Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini	2	17	3	25
Jumlah	12	100	12	100

Dari tabel di atas dapat dipelajari bahwa Kelemahan Metode Role Playing pada Kelas A persentase terbesar pada butir Kebanyakan mahasiswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu yaitu 33%. kemudian pada butir Apabila pelaksanaan *roleplay* atau bermain peran mengalami kegagalan. bukan saja dapat memberi kesan kurang baik. tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai pada Kelas A sebesar 25%. dan untuk Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini dan Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak dosen maupun mahasiswa dan ini tidak semua dosen memilikinya sebesar 17%.

Metode *roleplaying* atau bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang sebesar 33%. kemudian butir Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini sebesar 25% dan Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini serta Apabila pelaksanaan *roleplay* atau bermain peran mengalami kegagalan. bukan saja dapat memberi kesan kurang baik. tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai besarnya sama yaitu 17%.

Pada Kelas B persentase terbesar pada butir

Identifikasi Tingkat Pemahaman Mahasiswa terhadap Tupoksi 5 (lima) Kepala Bidang dan Kepala Seksi di Lingkungan Bidang Pelayanan Medik dan Keperawatan serta Bidang Penunjang Medik

**Tabel 8 Identifikasi Tingkat Pemahaman Mahasiswa terhadap Tupoksi 5 (lima) Kepala Bidang dan Kepala Seksi di Lingkungan Bidang Pelayanan Medik dan Keperawatan serta Bidang Penunjang Medik**

Kelompok	Tingkat Pemahaman Mahasiswa terhadap Tupoksi Kepala Bidang dan Kepala Seksi							
	Tidak Paham		Kurang Paham		Paham		Sangat Paham	
	Kelas A	Kelas B	Kelas A	Kelas B	Kelas A	Kelas B	Kelas A	Kelas B
Kel. I	0%	0%	60%	40%	40%	60%	0%	0%
Kel. II	0%	0%	60%	0%	40%	80%	0%	20%
Kel. III	0%	0%	0%	20%	100%	80%	0%	0%
Kel. IV	0%	0%	0%	40%	100%	60%	0%	0%
Kel. V	0%	0%	40%	40%	60%	40%	0%	20%

Pada table di atas dapat dipelajari Tingkat Pemahaman terhadap Tupoksi Kepala Bidang dan Kepala Seksi di Lingkungan Bidang Pelayanan Medik dan Keperawatan serta Bidang Penunjang Medik antara Kelas A dan Kelas B hasilnya Kurang Paham antara 40%-60% untuk Kelas A dan untuk Kelas B berkisar 20-40%. Paham Kelas A 40-100% dan Sangat Paham hanya Kelas B saja sebesar 20%.

## SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa Metode Belajar Role Playing terbukti sangat efektif terutama pada penerapan *Student Centre Learning* (SCL) di Prodi S-1 Administrasi Rumah Sakit STIKES Yayasan Rumah Sakit Dr. Soetomo. Motivasi dalam *Role Playing* Kelas A dan Kelas B hasilnya meningkat Sangat Baik persentasenya dari dua kelompok besarnya pada Kelas B dua kali lebih besar dibanding hasil Kelas A dan satu kelompok hasilnya sama yaitu 17%. Identifikasi Penilaian *Observer* terhadap Penampilan *Role Playing* Kelompok MK MPKRS Semester VI Kelas A dan Kelas B rata-rata hasilnya tiap-tiap langkah belajar role playing (Informasi sumber belajar, scenario, improvisasi, motivasi dan menulis dan membaca cerita) Cukup dan Baik, walaupun ada yang Kurang dan Sangat Baik. Rata-rata peningkatan Hasil UTS-UAS untuk Kelas A terendah 0% untuk Kelompok II. Selanjutnya peningkatannya berkisar antara 16% sampai 36% untuk Kelas A. Kelas B semua kelompok nilai UTS dan UASnya meningkat, berkisar antara 16% sampai terbesar 40%. peningkatan nilai UTS dan UAS. Kelas B lebih tinggi dibanding Kelas A. Keunggulan dan kelemahan Metode Belajar *Role Playing* untuk Kelas A dan B adalah tidak sama namun saling melengkapi antara masing-masing butir pertanyaan pada keunggulan maupun

kelemahan. Tingkat Pemahaman terhadap Tupoksi Kepala Bidang dan Kepala Seksi di Lingkungan Bidang Pelayanan Medik dan Keperawatan serta Bidang Penunjang Medik antara Kelas A dan Kelas B hasilnya Kurang Paham untuk Kelas A dan Kelas B. Paham dan Sangat Paham hanya Kelas B saja sebesar 20%. Segenap Dosen di Prodi S-1 ARS untuk menerapkan Metode Belajar *Role Playing* pada Mata Kuliah yang sesuai, karena terbukti dapat meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Arends R. *Learning to Teach*. Diterjemahkan oleh Helly Prayitno. 2007.
2. Nawangwulan. *Meningkatkan Keaktifan Mahasiswa Semester 3 Program Studi RMIK melalui Metode Think-Pair-Share*. Naskah Publ. 2014;
3. PRATIWI ME. *Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sdn 1 Kateguhan Sawit Boyolali*. Naskah Publ. 2014;1-11.
4. Abdin MZM. *Analisa Metode Discussion Dan Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Manajemen Kinerja*. Kreat J Ilm Prodi Manaj Univ Pamulang. 2018;6(3):85.
5. Marning, M. L. & Lucking R. *The What, Why and How of Cooperative learning*. Soc Stud. 1991;82.
6. Kristin F. *Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips*. Refleksi Edukatika J Ilm Kependidikan. 2018;8(2).
7. Joseph A. Devito. *Human Communication (Alih Bahasa) Agus Maulana dkk*. Komunikasi Antar Manusia. Jakarta: Profesional Book; 1997.
8. Arikunto S. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara; 2006.