

TO INCREASE THE *ROLE PLAY* THE PARTICIPATION OF STUDENTS LEARNING MANAGEMENT MIDWIFERY IN POLTEKKES SURAKARTA

Firly Ratnawati¹, Kuswati², Gita Kostania³

ABSTRACT

Background: Participation could encourage students to develop a thought for students learning to achieve the objective, it is necessary for the purpose of learning methods are increasing partisipasi with role play.

Purpose: According to the draft of the problems that exist in these studies the objectives to be achieved are to see an increase in student participation in the management of midwifery menggunakan method with role play.

Method: This is a research studies the class consists of two cycles to the plan, as follows execution observation, and the reflections.

Result: There is an increase in student participation as evidenced by an increase in the percentage of each indicator includes student attendance for the planning of cycle I to cycle II was increased 25 %, to the presence of implementation and discussion has increased 10 %, the process of implementing role-play for the actual problem, a problem related to the student, problem solving is problematic, and there has been a problem since the first cycle reaches 100 %, the preparation of the script of the first cycle there is an increase of 25 % siklus II, there is an increase in infrastructure 50 %, the suitability of the cast from the first cycle siklus II increased 50 %, the effectiveness of the behavior of the cycle I siklus II increased by 25 %, increased appreciation of 35 %, corresponding dialogue plays increased 30 %, from the first cycle to the second cycle of conformity has reached 100 %. The next result is motivated student to student attention from the first cycle to the second cycle has increased 25 %, the student who recorded an increase of 20%, a student who believes an increase of 20%, students 10 % daydreaming first cycle and two cycles no student is daydreaming, students who busy themselves for the first cycle and second cycle 15 % no students busy themselves, and students were present at the time the process is no sleepy learners and annoy your friends.

Conclusion : Role play method can increase student participation in the learning process obstetric management is evidenced by the increase in the percentage of each indicator includes student attendance, process execution role play and student motivation.

Keywords: Role play method, management midwifery participation

¹Student of Health Polytechnic of Surakarta

²Lecturer I of Health Polytechnic of Surakarta

³Lecturer II of Health Polytechnic of Surakarta

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1).

Partisipasi merupakan dorongan mahasiswa untuk mengembangkan daya pikir mahasiswa bagi tercapainya tujuan pembelajaran, untuk tujuan pembelajaran perlu metode yang dapat meningkatkan partisipasi diantaranya dengan *role play*, partisipasi mahasiswa didalam kelas adalah mendengarkan penjelasan dari pendidik, sehingga merasa bosan dan mengantuk. Setelah dilakukan studi pendahuluan pada tanggal 9 September 2013, didapatkan informasi dari Pendidik pengampu konsep kebidanan, bahwa materi manajemen kebidanan merupakan sub materi dari konsep kebidanan yang diberikan pada mahasiswa semester satu, dalam pembelajaran manajemen kebidanan pendidik menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan menggunakan metode *role play*, namun metode *role play* digunakan pada akhir penyampaian materi konsep kebidanan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan partisipasi mahasiswa pada pembelajaran manajemen kebidanan dengan menggunakan metode *role play*.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (PTK). Desain penelitian tindakan kelas dengan model siklus yaitu “rencana---tindakan---observasi---refleksi” (*siklus I*) dan “revisi rencana---tindakan---observasi---refleksi” (*siklus II*) dan seterusnya, sampai tercapainya tujuan Arikunto (2009).

Pada penelitian ini dilakukan di prodi D III Kebidanan Poltekkes Surakarta mulai dari Agustus 2013 s/d Februari 2014. Subyek penelitian adalah mahasiswa DIII Kebidanan semester 1 yang berjumlah 20 mahasiswa.

Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi menggunakan validitas isi, yaitu instrumen penelitian di konsultasikan dengan ahli (Sugiono, 2007).

HASIL PENELITIAN

Siklus I dan siklus II meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Tabel 1. Peningkatan Kehadiran Mahasiswa

Indikator	Siklus I	Siklus II
Kehadiran		
Perencanaan	75 %	100 %
Pelaksanaan	80 %	90 %
Diskusi	80 %	90 %

Dari tabel tersebut dapat penulis jelaskan bahwa dari hasil observasi tindakan menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hasil peningkatan perencanaan dari siklus I ke siklus II sebesar 25 %, untuk kehadiran mahasiswa dalam proses perencanaan sudah sesuai pada indikator keberhasilan, untuk kehadiran mahasiswa dalam proses pelaksanaan dan diskusi mengalami peningkatan 10 %.

Tabel 2. Peningkatan Pelaksanaan *role play*

Tahapan	Siklus I	Siklus II
Perencanaan		
Masalah <i>actual</i>	100%	100%
Masalah berkaitan dengan mahasiswa	100%	100%
Masalah <i>problematic</i> dan pemecahan	100%	100%
Persiapan naskah cerita	75%	100%
Sarana prasarana	40%	90%
Pelaksanaan		
Kecocokkan pemeran	40%	90%
Efektifitas perilaku	65%	90%
Penghayatan	55%	90%
Memerankan sesuai dialog	60%	90%
Kesesuaian Waktu	100%	100%

Dari tabel 2 didapatkan hasil bahwa dalam proses pelaksanaan di kelas untuk tahapan perencanaan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yang meliputi masalah aktual, masalah berkaitan dengan mahasiswa, serta masalah bersifat probematik dan terdapat pemecahan, untuk ketiga indikator ini sejak siklus pertama seluruh mahasiswa dapat menegrjakan dengan baik. untuk persiapan naskah mengalami peningkatan 25 %, dan sarana prasaran mengalami peningkatan 50 %, selanjutnya tahapan pelaksanaan dari siklus

I ke siklus II mengalami peningkatan untuk kecocokan pemeran mengalami peningkatan 50 %, efektifitas perilaku meningkat 25 %, penghayatan peran mengalami peningkatan 35 %, memerankan ssesuai pada dialog menalami peningkatan 30 %, namun kesesuaian waktu sejak siklus pertama mahasiswa telah melakukan dengan baik.

Tabel 3. Peningkatan Motivasi Mahasiswa

Indikator	Siklus I	Siklus II
Motivasi		
Mahasiswa memperhatikan pada saat pembelajaran	75 %	100 %
Mahasiswa mencatat pada saat proses pembelajaran	80 %	100 %
Mahasiswa berpendapat pada proses pembelajaran	10 %	30 %
Mahasiswa melamun pada saat proses pembelajaran	10 %	0 %
Mahasiswa mengantuk pada saat proses pembelajaran	0 %	0 %
Mahasiswa mengganggu teman pada saat proses pembelajaran	0 %	0 %
Mahasiswa sibuk sendiri pada saat proses pembelajaran	10 %	0 %

Pada tabel 4.3 dilakukan secara dua siklus dan didapatkan hasil didapatkan hasil dari indikator motivasi bahwa mahasiswa yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran telah mencapai indikator keberhasilan dan mengalami peningkatan sebesar 25 %, untuk mahasiswa yang mencatat pada saat proses pembelajaran telah mencapai indikator keberhasilan serta mengalami peningkatan 20 %, untuk mahasiswa yang berpendapat pada saat proses pembelajaran mengalami peningkatan 10 % namun tidak mencapai indikator keberhasilan, untuk mahasiswa

yang melamun pada saat pembelajaran siklus I 10 %, dan siklus II tidak terdapat mahasiswa yang melamun, untuk mahasiswa yang mengantuk dan mengganggu teman telah sesuai pada indikator keberhasilan, kemudian mahasiswa yang sibuk sendiri pada saat proses pembelajaran untuk siklus I 10 % dan siklus II tidak ada mahasiswa yang yang sibuk sendiri dan telah mencapai indikator keberhasilan.

PEMBAHASAN

Menurut Suryosubroto (2009) partisipasi dapat diukur melalui tingkat kehadiran dalam pertemuan, proses pembelajaran, dan motivasi. Setelah dilakukan penerapan metode *role play* di kelas sebanyak dua siklus maka didapatkan hasil peningkatan partisipasi mahasiswa, hal ini dapat disebabkan bahwa metode *role play* menarik, sehingga dapat menciptakan lingkungan yang kondusif dan mahasiswa dapat belajar dengan baik. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu oleh Kardoyo (2008) dengan hasil ada peningkatan pokok bahasan materi pembelajaran ips-ekonomi mahasiswa setelah diterapkan metode *role play*. Sebelum tindakan, presentasi tuntas belajar sebanyak 51,16%, setelah tindakan siklus pertama 74,42%, siklus kedua 86,05%.

SIMPULAN

Pembelajaran menggunakan metode *Role Play* yang dilakuakn di kelas A

semester I, dilakukan dalam dua siklus. tiap siklus untuk kehadiran mahasiswa dilakukan

Observasi meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kemudian dilakukan observasi pada proses pelaksanaan *role play*, serta dilakukan observasi pada motivasi mahasiswa yang sedang mengikuti proses pembelajaran. Dengan menerapkan metode ini dapat memupuk motivasi mahasiswa, sehingga partisipasi mahasiswa meningkat terbukti dengan adanya peningkatan persentase tiap indikator dari siklus I ke silus II yang meliputi kehadiran mahsiswa, proses pelaksanaan *role play*, dan motivasi mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2012, *Penelitian Tindakan kelas*, PT. Bumi Aksara, Jakarta
- Dharma, S. 2008, *Strategi Pembelajaran dan Pemilihannya*, Ditjen PMPTK, Jakarta
- Kardoyo. 2006, *Model Pembelajaran Role Playing pada Pembelajaran Ps-ekonomi, SMP Negeri 3 Bantarbolang*
- Poltekkes. 2012, *Buku Panduan Peraturan Akademi Mahasiswa Politeknik Kesehatan Surakarta*, Surakarta
- Suryosubroto, B. 2009, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, PT Rineka Cipta, Jakarta