

PENGARUH PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP KARAKTER CALON BIDAN

Koekoeh Hardjito
(Prodi kebidanan Kediri,
Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang)
Erna Rahma Yani
(Prodi kebidanan Kediri,
Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang)

ABSTRAK

Karakter seorang bidan dapat dibangun mulai dari seorang calon bidan bidan berada dalam bangku pendidikan. Karakter yang mulia berdampak positif pada pelayanan bidan kepada pasiennya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif terhadap pemahaman calon bidan tentang karakter bidan. Desain yang digunakan adalah pre eksperimental, dengan pendekatan One Group Pretest-posttest Design. Uji statistic yang digunakan adalah Uji Mc Nemar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif berpengaruh terhadap pemahaman calon bidan tentang karakter bidan. Berbagai karakter positif bidan ditunjukkan dengan perilaku yang mendukung karakter tersebut. Karakter negative pada diri calon bidan dapat dikurangi dengan berbagai perilaku yang positif. Sebaiknya setiap calon bidan memahami karakter-karakter positif yang seharusnya dimiliki seorang bidan agar pada saat mengabdikan pada masyarakat dapat berperilaku sebagai bidan profesional. Setelah memiliki pemahaman yang baik tentang karakter bidan sebaiknya mahasiswa belajar mengembangkan karakter tersebut dengan perilaku yang sesuai dengan karakter yang positif.

Kata Kunci:
Permainan edukatif, Bidan, Karakter

PENDAHULUAN

Bidan sebagai salah satu tenaga kesehatan memiliki peran yang sangat besar dalam mewujudkan derajat kesehatan terutama bagi ibu. Wujud peran bidan adalah pemberi asuhan secara profesional dan bermutu tinggi. Pelayanan profesional tidak hanya didukung oleh kecerdasan kognitif yang dimiliki bidan melainkan pula karakter yang mulia harus dimiliki oleh setiap bidan.

Karakter mulia memiliki makna bahwa individu memiliki pengetahuan tentang potensi dirinya, yang ditandai dengan nilai-nilai seperti reflektif, percaya diri, rasional, logis, kritis, analitis, kreatif dan inovatif, mandiri, hidup sehat, bertanggung jawab, cinta ilmu, sabar, berhati-hati, rela berkorban, pemberani, dapat dipercaya, jujur, menepati janji, adil, rendah hati, malu berbuat salah, pemaaf, berhati lembut, setia, bekerja keras, tekun, ulet/gigih, teliti, berinisiatif, berpikir positif, disiplin, antisipatif, inisiatif, visioner, bersahaja, bersemangat, dinamis, hemat/ efisien, menghargai waktu, pengabdian/dedikatif, pengendalian diri, produktif, ramah, cinta keindahan (estetis), sportif, tabah, terbuka, tertib. Individu juga memiliki kesadaran untuk berbuat yang terbaik atau unggul, dan individu juga mampu bertindak sesuai potensi dan kesadarannya tersebut. Karakteristik adalah realisasi perkembangan positif sebagai individu (intelektual, emosional, sosial, etika, dan perilaku) (Syahroni, 2010). Karakter yang mulia perlu dibangun sejak kecil, untuk menyiapkan bidan yang berkarakter mulia maka pendidikan karakter bagi mahasiswa kebidanan memiliki peran yang sangat penting.

Pendidikan karakter bagi mahasiswa kebidanan adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada calon bidan yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut. Pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai *"the deliberate use of all dimensions of school life to foster optimal character development"*. Dalam pendidikan karakter di kampus, semua komponen pemangku pendidikan harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran baik teori maupun praktik klinik, penilaian, penanganan atau pengelolaan mata kuliah,

pengelolaan pendidikan, pelaksanaan aktivitas atau kegiatan penunjang, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan, dan ethos kerja seluruh warga kampus. Di samping itu, pendidikan karakter dimaknai sebagai suatu perilaku warga kampus yang dalam menyelenggarakan pendidikan harus berkarakter.

Wuri Wuryandari, dkk (2015) menyebutkan dalam kajiannya bahwa iklim kelas yang kondusif merupakan hal penting yang harus diperhatikan dalam proses internalisasi karakter di sekolah. Sementara Rukiyati Y, dkk (2015) dalam penelitiannya tentang penanaman nilai karakter tanggung jawab dan kerjasama terintegrasi dalam perkuliahan ilmu pendidikan menunjukkan hasil bahwa subyek kajian merasakan arti penting nilai tanggung jawab dan kerjasama, serta subyek mampu melaksanakan nilai-nilai tersebut dengan berpartisipasi pada kegiatan kelompok. Dari dua kajian tersebut menunjukkan bahwa membangun karakter bisa dilaksanakan dimana saja termasuk dilingkungan kampus.

Program Studi D III Kebidanan Kediri sebagai institusi penyelenggara pendidikan memiliki visi yaitu menjadi program studi penghasil tenaga ahli madya kebidanan yang berkarakter, kompeten, dan kompetitif di tingkat nasional pada tahun 2020. Visi tersebut dijabarkan dalam misi yang ke empat yaitu menanamkan rasa tanggung jawab jujur, disiplin, peduli dan profesional sebagai karakter seluruh civitas akademika sehingga mampu bersaing di tingkat nasional. Visi dan misi ini untuk menjawab tantangan di masa depan bahwa tenaga bidan yang dihasilkan harus mampu memberikan layanan yang terbaik kepada masyarakat.

Untuk mengetahui karakteristik yang penting khususnya bagi seorang bidan, dapat menggunakan suatu permainan edukatif, yang akan memberikan informasi atau menanamkan sikap tertentu. Untuk itu peneliti mengangkat tema permainan edukatif yang dapat membangun seorang mahasiswa kebidanan sehingga memiliki karakter kuat sebagai calon bidan profesional.

METODE PENELITIAN

Desain yang digunakan adalah pre eksperimental, dengan pendekatan *One*

Group Pretest-posttest Design. Peneliti memberikan perlakuan pada kelompok studi tetapi sebelumnya diukur atau ditest dahulu (*pretest*) selanjutnya setelah diberikan perlakuan kelompok studi diukur atau ditest kembali (*posttest*).

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa tingkat I prodi D-III Kebidanan Kediri sejumlah 91 orang. Sampel diambil sebanyak 53% dari populasi, yaitu 48 responden.

Instrumen yang digunakan berupa pertanyaan yang disertai dengan pilihan jawaban. Responden ditunjukkan 10 karakter positif dan selanjutnya diminta memilih perilaku yang menunjukkan ciri karakter positif tersebut. Pertanyaan ini diserahkan kepada responden sebelum dan sesudah mereka diberi kesempatan untuk memainkan alat permainan edukatif yang berisi tentang berbagai kegiatan untuk mengembangkan karakter bidan.

Skoring untuk menilai pemahaman mahasiswa:

$$S = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan :

S = skor akhir

A = skor yang diperoleh responden

B = skor maksimal

Analisis pemahaman karakter bidan dinilai sudah baik jika responden menjawab benar $\geq 90\%$ dari total pertanyaan. Dinilai belum baik jika responden menjawab $< 90\%$ dari total pertanyaan. Selanjutnya data dianalisis dengan menggunakan rumus *Mc Nemar* (Siegel, 1988).

$$x^2 = \frac{(|A - D| - 1)^2}{A + D}$$

Keterangan :

x^2 = Chi Kuadrat

A = Frekuensi sel A

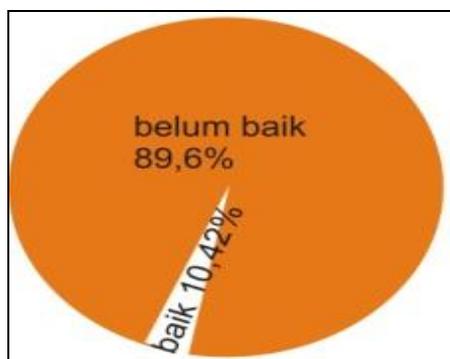
D = Frekuensi sel D

Penarikan kesimpulan dilakukan dengan cara membandingkan nilai chi kuadrat hitung dengan chi kuadrat tabel pada $\alpha 0.05$. Jika chi kuadrat hitung $>$ chi kuadrat tabel maka H_0 ditolak yang memiliki makna bahwa tangga terbid game berpengaruh terhadap pemahaman tentang karakter bidan.

HASIL PENELITIAN

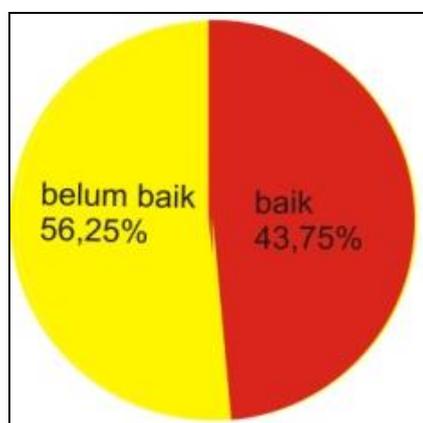
Pemahaman mahasiswa sebelum pelaksanaan permainan dapat diidentifikasi

bahwa sebagian kecil (10,42%) mahasiswa memiliki pemahaman yang baik tentang karakter bidan. Hasil identifikasi dapat dilihat pada diagram berikut.



Gmbar 1. Pemahaman mahasiswa tentang karakter bidan sebelum memainkan permainan edukatif

Selanjutnya setelah diidentifikasi pemahamannya tentang karakter bidan, setiap mahasiswa diberi waktu untuk memainkan permainan edukatif. Setelah mengikuti permainan, dapat diidentifikasi mahasiswa yang memiliki pemahaman yang baik tentang karakter bidan sebesar 43,75%.



Gambar 2. Pemahaman mahasiswa tentang karakter bidan setelah memainkan permainan edukatif

Setelah mengikuti permainan ternyata respon mahasiswa dapat diidentifikasi sebagian besar mahasiswa mengatakan bahwa permainan edukatif menjadi sarana belajar dan perlu dikembangkan. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel.1. Respon mahasiswa terhadap permainan edukatif

Respon	Jumlah Persen	
Biasa saja	1	2
Mengasyikkan	12	25
Menjadi sarana belajar	17	35,5
Perlu dikembangkan	17	35,5
Tidak merespon	1	2
Jumlah	48	100

Dari hasil uji *Mc Nemar* penghitungan alfa 0.05 menunjukkan nilai χ^2 hitung 12,5 lebih besar dari χ^2 tabel (3,84), hal tersebut berarti terdapat pengaruh permainan edukatif terhadap pemahaman mahasiswa tentang karakter yang harus dimiliki oleh bidan.

PEMBAHASAN

Pada soal tentang karakter jujur, perilaku yang tepat adalah menilai sesuatu apa adanya. Karakter ini harus dimiliki oleh seorang bidan dalam memberikan pelayanan kepada pasien. Masih banyak kekeliruan pemahaman mahasiswa dalam mencotohkan karakter jujur, mereka lebih banyak menjawab contoh perilaku jujur adalah dapat dipercaya dan hadir tepat waktu. Dapat dipercaya merupakan wujud perilaku dari karakter tanggung jawab. Sedangkan hadir tepat waktu merupakan wujud dari karakter disiplin. Karakter jujur membekali mahasiswa untuk menjadi pribadi yang mampu berbicara apa adanya, mampu menyaring informasi sehingga dimanapun pribadi ini berada pasti diperlukan oleh banyak orang.

Pada soal tentang karakter disiplin, terdapat empat pilihan jawaban yaitu mampu menyaring informasi, dapat dipercaya, hadir tepat waktu dan menilai secara obyektif. Dari keempat jawaban tersebut hanya satu yang tepat yaitu hadir tepat waktu. Perilaku disiplin wajib dimiliki oleh bidan, alangkah naifnya jika seorang bidan tidak memiliki karakter disiplin, kehadirannya yang tepat waktu sangat dinantikan oleh pasien. Betapa banyaknya kegagalan dalam memberikan asuhan jika bidan tidak memiliki karakter disiplin.

Karakter tanggung jawab dikembangkan dengan perilaku dapat dipercaya, terampil dan cekatan dalam bekerja dan dapat membuat informed consent dengan

sebenarnya. Pada saat permainan belum dilaksanakan, karakter ini belum banyak dipahami oleh mahasiswa, namun seiring dengan permainan dan banyaknya contoh-contoh karakter negative yang menjadikan laju pion turun, menjadikan pemahaman karakter tanggung jawab ini semakin dikenali oleh mahasiswa. Tanggung jawab terhadap diri sendiri menuntut kesadaran setiap orang untuk memenuhi kewajibannya sendiri dalam mengembangkan kepribadian sebagai manusia pribadi. Dengan demikian seorang bidan yang bertanggung jawab diharapkan dapat memecahkan masalah-masalah kemanusiaan mengenai dirinya sendiri dan orang lain.

Karakter ke empat yang ada pada instrument kajian adalah peduli. Karakter yang mutlak harus dimiliki oleh calon bidan agar menjadi bidan yang "care" terhadap pasien. Sesuai dengan filosofinya bahwa bidan adalah pendamping wanita, sangat aneh jika seorang pendamping tidak memiliki kepedulian terhadap orang yang didampinginya. Wujud perilaku yang bisa dikembangkan untuk membangun karakter peduli adalah bersikap tulus membantu, menyapa klien dengan nama yang benar dan masih banyak lagi.

Karakter peduli terhadap sesama bukan pembawaan, tetapi dapat dibentuk melalui pengalaman dan proses belajar. Menurut Muin, F. (2011) terdapat 3 model untuk membentuk karakter peduli, yaitu:

- a. Mengamati dan meniru perilaku peduli social orang-orang yang diidolakan (mengacu pada teori social learningnya Bandura).
Social learning ini mengkaji proses belajar melalui media massa sebagai tandingan terhadap proses belajar secara tradisional. Teori ini menyatakan bahwa belajar terjadi dengan cara menunjukkan tanggapan dan mengalami efek-efek yang timbul. Penentu utama dalam belajar adalah penegasan, dimana tanggapan akan diulangi jika orang yang bersangkutan mendapatkan penghargaan. Albert Bandura menyatakan bahwa social learning theory menganggap media masa sebagai agen sosialisasi yang utama disamping keluarga, guru dan sahabat.
- b. Melalui proses pemerolehan informasi verbal tentang kondisi dan keadaan

social orang yang lemah sehingga dapat diperoleh pemahaman dan pengetahuan tentang apa yang menimpa dan dirasakan oleh mereka dan bagaimana ia harus bersikap dan berperilaku peduli kepada orang yang lemah (mengacu teori kognitif Jerome Bruner).

Menurut teori kognitif Jerome Bruner, belajar melibatkan tiga proses yang berlangsung hamper bersamaan yaitu memperoleh informasi baru, transformasi informasi dan evaluasi.

- c. Melalui penerimaan penguat / reinforcement berupa konsekuensi logis yang akan diterima seseorang setelah melakukan kepedulian social (mengacu pada teori operant conditioning Skinner). Dalam *operant conditioning*, individu belajar mengenai hubungan antara sebuah perilaku dan konsekuensinya. Sebagai hasil hubungan ini, setiap individu belajar untuk meningkatkan perilaku yang diikuti dengan pemberian ganjaran dan mengurangi perilaku yang diikuti dengan hukuman.

Berikut ini beberapa karakter negative yang ada dalam permainan edukatif yaitu:

- a. Karakter penakut, dapat dihilangkan dengan melakukan upaya untuk berusaha tidak gugup, lebih percaya diri dan sebagai calon bidan berusaha dapat mengontrol diri agar tidak membuat pasien ragu.
 - b. Apatik, tanpa disadari seseorang terkadang memiliki karakter ini. Hal yang bisa dilakukan untuk menghilangkannya adalah dengan tidak bersikap acuh tak acuh, bersikap peka terhadap lingkungan dan sebagai calon bidan sebaiknya bersikap sungguh-sungguh kepada pasien.
 - c. Karakter malas dapat dihilangkan dengan cara lebih giat lagi dalam melakukan pekerjaan, sebagai calon bidan sebaiknya lebih giat dalam mengembangkan pengetahuannya dalam memberikan asuhan kebidanan.
- Respon mahasiswa terhadap permainan edukatif yaitu biasa saja 2%, mengasyikkan 25%, menjadi sarana belajar 35,5%, dan perlu dikembangkan 25% serta tidak merespon 2%. Pengembangan yang diharapkan di antaranya arena permainan diperbesar dan pion yang digunakan lebih menunjukkan karakter bidan. Menurut mahasiswa permainan ini dapat menjadi

arena belajar karena setelah memainkannya dapat mengetahui karakter masing-masing dengan memerankan karakter-karakter pada pesan yang didapat.

Terbukti dari hasil angket yang dibagikan setelah mahasiswa memainkan permainan edukatif, pengetahuan mahasiswa tentang karakter yang harus dimiliki seorang bidan menjadi bertambah atau berkembang. Jadi, untuk mengisi waktu luang, mahasiswa atau pembaca dapat memainkan permainan edukatif, selain menambah pengetahuan juga dapat dijadikan hiburan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Sebagian kecil mahasiswa Prodi D III Kebidanan Kediri memiliki pemahaman yang sudah baik tentang karakter bidan sebelum pelaksanaan permainan edukatif.
2. Hampir sebagian mahasiswa Prodi D III Kebidanan Kediri memiliki pemahaman yang baik tentang karakter bidan setelah pelaksanaan permainan edukatif.
3. Respons terhadap permainan edukatif setelah mengikuti permainan sangat baik dan mengatakan permainan ini menjadi sarana belajar dan perlu dikembangkan.
4. Permainan Edukatif memiliki pengaruh yang signifikan dalam memahami karakter bidan bagi mahasiswa D III Kebidanan Kediri.

Saran

Sebaiknya setiap mahasiswa memahami karakter-karakter positif yang seharusnya dimiliki seorang bidan agar pada saat mengabdikan pada masyarakat dapat berperilaku sebagai bidan profesional. Setelah memiliki pemahaman yang baik tentang karakter bidan sebaiknya mahasiswa belajar mengembangkan karakter tersebut dengan perilaku yang sesuai dengan karakter yang positif.

DAFTAR PUSTAKA

Ismail, Andang . 2007. Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif. Yogyakarta: Pilar Media.

Marhijanto, Bambang. 1999. Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (Masa Kini). Surabaya : Terbit Terang.

Muin, Fachtul. 2011. Pendidikan karakter Konstruksi Teoritik dan Praktik. Yogyakarta: Arr-ruzz Media

Musbikin, Imam. 2006. Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein. Yogyakarta: Pustaka pelajar.

Permatasari, Widya Y. Per "Permainan Edukatif". Contoh Mainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak (online). (<http://www.slbn-sragen.sch.id/2011/04/11/contoh-mainan-edukatif-untuk-pendidikan-anak/>, diakses pada 30 Maret 2015).

Prodi D III Kebidanan Kediri. 2010. Visi Misi Program Studi

Rukiyati Y, Ch. Nanny Sutarini, P. dan Priyoyuwono. 2015 Penanaman Nilai Karakter Tanggung Jawab dan Kerjasama Terintegrasi dalam Perkuliahaan Ilmu Pendidikan. (online) (<http://www.journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/download/2797/2317>)