

# PENGARUH METODE ROLE PLAY TERHADAP PENCAPAIAN HASIL UJIAN ASUHAN KEBIDANAN I DENGAN METODE OSCA

Sarwoko

Akademi Kebidanan Estu Utomo Boyolali

## Abstrak

Ujian utama akhir pendidikan diploma III kebidanan dengan metode OSCA di Jawa Tengah menghasilkan angka kelulusan yang rendah (tahun 2008, 66.74%). Upaya untuk meningkatkan angka kelulusan telah dilakukan melalui berbagai metode pembelajaran, baik ceramah, diskusi, maupun praktik di laboratorium, tetapi belum tampak ada perbaikan. Menurut teori, metode *role play* dapat memperbaiki pencapaian hasil ujian mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role play* terhadap pencapaian hasil ujian asuhan kebidanan I.

Penelitian ini merupakan studi eksperimental kuasi dengan rancangan *after only with control design*. Populasi sasaran adalah mahasiswa akademi kebidanan. Sampel dipilih dari mahasiswa Akademi Kebidanan Estu Utomo Boyolali jalur umum semester II tahun 2009. Sejumlah 47 mahasiswa dari kelas A mendapatkan metode *role play*, dan 48 mahasiswa dari kelas B mendapatkan metode konvensional. Variabel hasil yang diteliti adalah pencapaian hasil OSCA asuhan kebidanan I, baik pengetahuan maupun ketrampilan mahasiswa tentang pokok bahasan pemeriksaan obstetrik. Variabel perancu yang diperhitungkan motivasi belajar. Data dikumpulkan dengan kuesioner dan *check list*. Data dianalisis dengan model analisis regresi linier ganda, dengan program SPSS versi 16.

Hasil penelitian menunjukkan metode pembelajaran *role play* mampu menghasilkan nilai pengetahuan dan ketrampilan asuhan kebidanan I mahasiswa yang lebih tinggi daripada metode konvensional ( $b = 9.55$ ;  $p = 0.007$  untuk pengetahuan;  $b = 8.20$ ;  $p = 0.000$  untuk ketrampilan).

Disimpulkan bahwa metode pembelajaran *role play* mampu meningkatkan hasil ujian pengetahuan dan ketrampilan asuhan kebidanan I bahasan pemeriksaan obstetrik setelah mengontrol pengaruh motivasi belajar. Disarankan untuk menerapkan metode *role play* di akademi kebidanan lainnya untuk meningkatkan hasil ujian OSCA.

Kata Kunci : *role play*, ujian OSCA, asuhan kebidanan I

## Pendahuluan

Pendidikan diploma III kebidanan ditujukan untuk menghasilkan tenaga bidan profesional pada tingkat ahli madya kebidanan, yang mampu melaksanakan tugas sesuai dengan kompetensinya (Pusdiknakes, 2002:3) yaitu otoritas dalam memberikan

pelayanan kebidanan (Depkes RI, 2002), diharapkan dapat menekan AKI secara bermakna.

Keberhasilan mahasiswa untuk mencapai kompetensi di atas memerlukan adanya proses belajar mengajar yang berkualitas yang ditandai dengan adanya partisipasi aktif mahasiswa maupun kebijakan

pembelajaran yang tepat oleh institusi pendidikan.

Keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi tiga faktor utama, yaitu kemampuan kognitif, motivasi berprestasi dan kualitas pembelajaran (Bloom, 1982:11). Pendapat lain mengemukakan keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh beberapa faktor baik faktor internal maupun faktor eksternal. Menurut Suryabrata (1982:27) yang termasuk faktor internal adalah faktor fisiologis dan psikologis (misalnya motivasi, minat dan kemampuan kognitif), sedangkan yang termasuk faktor eksternal adalah faktor lingkungan dan instrumental (misalnya dosen/guru, kurikulum, dan metode pembelajaran). Intensitas motivasi mahasiswa akan menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya (Sardiman, 2004:76).

Usaha guna peningkatan hasil ujian tersebut diantaranya dengan melaksanakan variasi metode pembelajaran baik ceramah, diskusi maupun praktik di laboratorium tapi belum nampak adanya perbaikan. Dengan menggunakan metode *role play* diharapkan dapat memperbaiki pencapaian hasil ujian mahasiswa dibandingkan dengan metode konvensional.

Hasil penelitian tentang *role play* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi (Jacobsen et.al., 2006:7), keterampilan komunikasi meskipun belum memperoleh pengalaman (Nestel et.al., 2007, 7:3) dan meningkatkan ketrampilan teknik klinis (Nikendei et.al., 2005:125). Penelitian yang dilakukan Knowles et.al, *role play* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan aplikasi pengetahuan dalam pengaturan *genitourinary* (Knowles et.al., 2001, 376-380).

Metode *role play* dapat meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa, kesempatan mempraktikkan keterampilannya, praktik dalam situasi yang aman, membangun kepercayaan diri, merubah perilaku, merasakan kondisi

riil dalam suatu alur cerita (Taufiqurrahman, 2004:3).

Disamping itu *role play* dapat memberikan semacam *hidden practice*, dapat melibatkan jumlah mahasiswa yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar, dapat memberikan kepada mahasiswa kesenangan karena *role play* pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain mahasiswa akan merasa senang karena bermain adalah dunia mahasiswa. Masuklah ke dunia mahasiswa, sambil kita antarkan dunia kita (DePorter, 1992:7).

Evaluasi dengan metode OSCA mencerminkan/mengukur kompetensi, memiliki dan memenuhi persyaratan tes profesional yang baik meliputi valid, reliabel, objektif, relevan, fokus, mendorong proses belajar, mampu membedakan mahasiswa pintar dan bodoh menekankan umpan balik dan diselenggarakan dalam atmosfir rileks, lebih valid, dapat mengevaluasi banyak serentak dengan bahan uji lisan kasus dan dapat digunakan untuk menilai semua kompetensi klinik, penilaian sumatif, formatif, uji seleksi dan pelengkap metode lain (Riwanto, 2005).

Pelaksanaan ujian dengan metode OSCA di institusi pendidikan diploma III kebidanan Jawa Tengah tahun 2007/2008 yang diikuti dua puluh satu institusi menunjukkan hasil 33,26% tidak lulus pada uji utama (Dinkesprop Jateng, 2008). Sedangkan di Akademi Kebidanan Estu Utomo Boyolali (Akbid EUB) diperoleh data pada tahun akademik 2007/2008 44,73 % tidak lulus pada uji utama (Admik Akbid EUB). Hal demikian juga terjadi pada pencapaian hasil ujian mata kuliah asuhan kebidanan I tahun akademik 2007/2008 adalah 31,73% tidak lulus pada ujian utama (Admik Akbid EUB).

Evaluasi yang dilaksanakan di Akademi Kebidanan Estu Utomo Boyolali mengenai pencapaian hasil ujian mata kuliah asuhan kebidanan dimulai sejak tahun akademik 2004/2005 menggunakan metode *objective structured clinical assessment* (OSCA). Hal ini bertujuan untuk

menyesuaikan dan meningkatkan keberhasilan mahasiswa dalam ujian akhir program dengan metode OSCA yang telah dilaksanakan di institusi pendidikan Diploma III Kebidanan Jawa Tengah sejak tahun 2004.

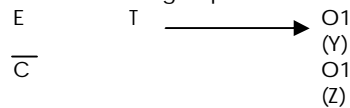
Beberapa uraian di atas pada dasarnya mengemukakan bahwa metode *role play* diharapkan bisa mempengaruhi hasil evaluasi ujian asuhan kebidanan I mahasiswa akademi kebidanan. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *role play* terhadap pencapaian hasil ujian

akhir semester mata kuliah asuhan kebidanan I bahasan pemeriksaan obstetrik dengan menggunakan metode OSCA mahasiswa Akademi Kebidanan Estu Utomo Boyolali tahun akademik 2008/2009 dengan menganalisis motivasi belajar.

**Metode**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode quasi eksperimen (Murti, 2003:284). Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *after only with control design* (Khotari, 1990 dalam Murti, 2003:286).

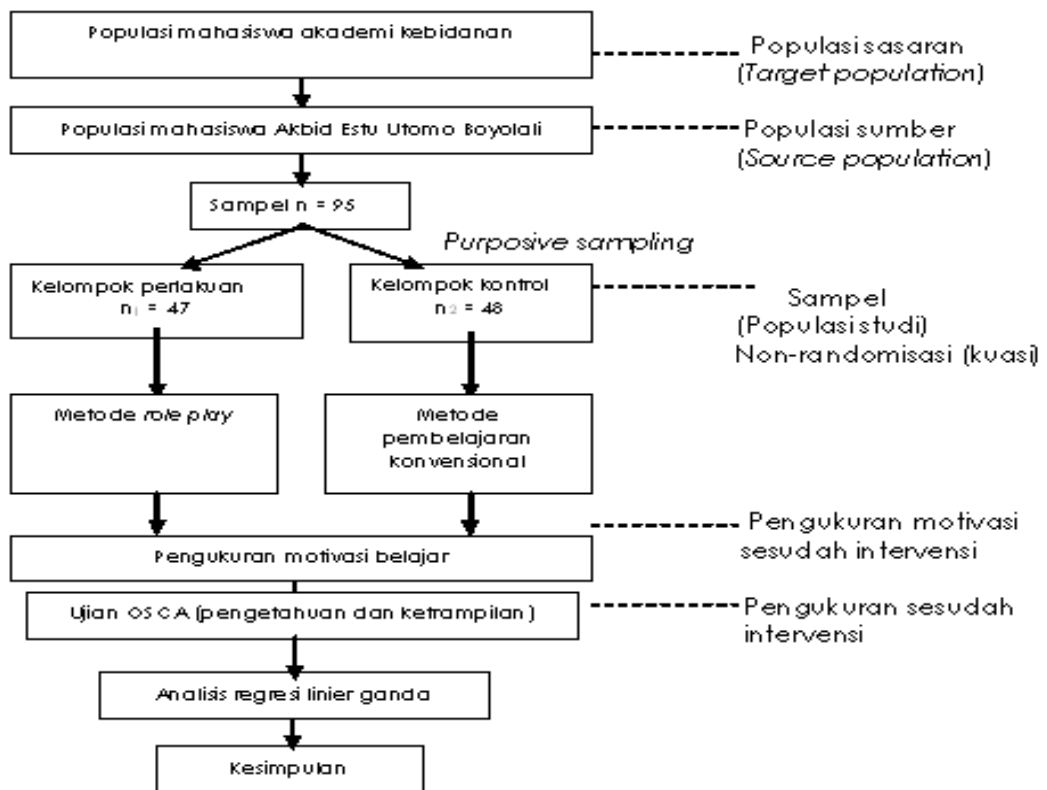
Skema rancangan percobaan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Skema rancangan percobaan

Keterangan:

- E : Kelompok perlakuan dengan metode *role play*
- C : Kelompok kontrol dengan metode konvensional
- T : Metode *role play*
- O1 : Hasil ujian dengan metode OSCA
- Pengaruh perlakuan : Y-Z (Murti, 2003:286).



Gambar 3.1 Kerangka penelitian

Sampel penelitian adalah mahasiswa Akademi Kebidanan Estu Utomo Boyolali semester II tahun akademik 2008/2009. Desain pengambilan sampel dengan menggunakan *purposive sampling*. Dalam hal ini peneliti melakukan restriksi guna mengendalikan faktor perancu (*confounding factor*) motivasi belajar yang dipandang dapat merancukan penaksiran pengaruh *role play* terhadap hasil ujian asuhan kebidanan I bahasan pemeriksaan obstetrik dengan metode OSCA dan sekaligus untuk mengetahui akurasi pengukuran pengaruhnya. Restriksi sampel dengan menggunakan kriteria inklusi adalah mahasiswa Akbid EUB semester II kelas A (n= 47) dan B (n=48), mendapatkan pembelajaran asuhan kebidanan I bahasan pemeriksaan obstetrik dan kehadiran minimal 75%. Sedangkan kriteria eksklusinya adalah mahasiswa semester II kelas C.

Variabel penelitian terdiri dari variabel independen adalah metode *role play* dan *confounding factor* motivasi belajar mahasiswa. Variabel dependen adalah hasil ujian asuhan kebidanan I pokok bahasan pemeriksaan obstetrik dengan metode OSCA.

#### **Definisi operasional variabel**

*Role play* merupakan teknik yang melibatkan mahasiswa untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukkan peran di dalam kelas/pertemuan dengan tujuan dan aturan yang telah ditentukan, kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan suatu penilaian, meliputi penyiapan baik peran bidan, pasien, audien/pengamat dan dosen. Peran bidan, pasien dan audien harus menguasai naskah, belajar dari yang lain, dan dapat memberikan umpan balik untuk yang lain. Dosen melaksanakan penyiapan naskah *role play*, menjaga fokus permainan, menjaga target diskusi tercapai, observasi aktif, summary, menjaga bagaimana agar

proses diterapkan pada kondisi riil. Alat ukur : *check list* (lihat lampiran). Skala pengukuran : data kategorikal (dikotomi, 0 untuk metode konvensional, 1 untuk metode *role play*).

Metode konvensional adalah metode pembelajaran yang dilaksanakan dengan ceramah, diskusi, praktikum laboratorium. Alat ukur : *check list* (lihat lampiran). Skala pengukuran : data kategorikal . (dikotomi, 0 untuk metode konvensional, 1 untuk metode *role play*).

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri mahasiswa yang menimbulkan kegiatan belajar, dapat menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai, meliputi indikator 1) Adanya *needs achievement*; 2) Kemampuan (*ability*); 3) Usaha (*effort*); 4) Kesulitan tugas belajar yang dibebankan (*task difficulty*); 5) Nasib (*luck*); 6) Kebutuhan kekurangan (*deficiency needs*); 7) Kebutuhan pengayaan (*growth needs*); 8) Perhatian penuh (*attention*); 9) Relevansi (*relevance*); 10) Kepercayaan diri (*confidence*); 11) Kepuasan (*satisfaction*). Alat ukur : kuisioner (lihat lampiran). Skala pengukuran : data kontinu

Hasil ujian OSCA adalah hasil ujian yang dilakukan dengan mengukur kompetensi peserta uji melalui uji pengamatan dan penilaian dalam rangkaian stasi pengetahuan dan ketrampilan (stasi 7, 8 dan 9) pokok bahasan pemeriksaan obstetrik. Pada stasi pengetahuan (stasi 7 dan 8) ujian dilaksanakan dengan menjawab kuis dan pada stasi ketrampilan (stasi 9) dengan wawancara dan pemeriksaan pada pasien yang mencerminkan beberapa kondisi kehamilan. Alat ukur : kuisioner dan *check list* (lihat lampiran). Skala pengukuran : data kontinu.

**Hasil Penelitian**  
**Deskripsi Karakteristik Sampel**

Tabel 4.1 Deskripsi karakteristik sampel dilihat dari indeks prestasi semester I mahasiswa

Indeks Prestasi	Role play		Konvensional	
	N	Persen	N	Persen
Memuaskan (2.00 – 2.75)	43	45,26	46	48,42
Sangat Memuaskan (2.76 – 3.50)	4	4,21	2	2,11
Dengan Pujian (3.51 – 4.00)	0	0,00	0	0,00

Sumber: Data sekunder

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa indeks prestasi semester I mahasiswa kelas *role play* dan konvensional

sebagian besar adalah memuaskan 45.26% dan 48.42%.

Tabel 4.2 Deskripsi karakteristik sampel dilihat dari umur mahasiswa

	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Deviasi
Umur mahasiswa	95	17.00	30.00	19.10	1.50

Sumber: Data sekunder

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa umur mahasiswa rata-rata 19.10 tahun.

Tabel 4.3 Deskripsi karakteristik sampel dilihat dari motivasi belajar mahasiswa.

Motivasi	Role play		Konvensional	
	N	Persen	N	Persen
Tinggi	33	34,74	19	20,00
Rendah	14	14,74	29	30,53

Sumber: Data primer

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa motivasi belajar mahasiswa pada kelas *role play* sebagian besar tinggi 34.74%, sedangkan pada kelas konvensional sebagian besar rendah 30.53%.

**Hasil ujian pada stasi pengetahuan (knowledge)**

Hasil ujian mata kuliah asuhan kebidanan I pokok bahasan pemeriksaan obstetrik dengan metode OSCA pada stasi pengetahuan kelompok dengan model pembelajaran *role play* adalah 49.68

dan kelompok konvensional adalah 40.13. Perbedaan rata-rata hasil ujian adalah 9.55.

**Hasil ujian pada stasi ketrampilan (skill)**

Hasil ujian mata kuliah asuhan kebidanan I pokok bahasan pemeriksaan obstetrik dengan metode OSCA pada stasi ketrampilan kelompok dengan model pembelajaran *role play* adalah 72.75 dan kelompok konvensional adalah 64.55. Perbedaan rata-rata hasil ujian adalah 8.20.

### Analisis data pada stasi pengetahuan

Tabel 4.4 Hasil analisis regresi linier tentang pengaruh model *role play* terhadap pengetahuan asuhan kebidanan I mahasiswa.

Variabel independen	b	t	p	Confidence Interval 95%	
				Batas bawah	Batas atas
<i>Role play</i>	9.55	2.78	0.007	2.73	16.36
Motivasi	0.13	0.58	0.562	-0.319	0.583
Konstanta	40.13	1.40	0.164	-16.81	97.44
N observasi	= 95				
Adj. R <sup>2</sup>	= 0.07				
P	= 0.011				

Sumber: Data primer

Hasil tersebut menunjukkan bahwa *role play* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil ujian pengetahuan (*knowledge*) mahasiswa ( $b = 0.07$ ;  $p = 0.011$ ). Kelas dengan metode *role play* mencapai nilai lebih tinggi daripada kelas dengan metode konvensional dengan beda sebesar 9.55.

### Analisis data pada stasi ketrampilan

Tabel 4.5 Hasil analisis regresi linier tentang pengaruh model *role play* terhadap ketrampilan asuhan kebidanan I mahasiswa

Variabel independen	b	t	p	Confidence Interval 95%	
				Batas bawah	Batas atas
<i>Role play</i>	8.20	6.09	0.000	5.52	10.87
Motivasi	0.02	0.24	0.812	-0.16	0.20
Konstanta	64.55	5.72	0.000	42.13	86.97
N observasi	= 95				
Adj. R <sup>2</sup>	= 0.29				
P	= 0.000				

Sumber: Data primer

Hasil tersebut di atas menunjukkan bahwa kelas *role play* memperoleh rata-rata 8.20 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa metode *role play* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil ujian mata kuliah Asuhan Kebidanan I pokok bahasan pemeriksaan obstetri dengan metode OSCA ketrampilan mahasiswa ( $b = 0.29$ ;  $p = 0,000$ ).

### **Pembahasan hasil penelitian pada stasi pengetahuan**

Strategi *role play*, merupakan bagian dari metode pembelajaran inquiri yang didalamnya terdapat juga unsur kooperatif. Menurut Soekamto dan Winataputra (1996:35). Rogers 1969 (dalam Asmawi, 2001:06) menyatakan bahwa agar belajar dapat bermakna secara signifikan diperlukan adanya inisiatif yang datang dari pihak mahasiswa itu sendiri, dan ia harus sepenuhnya terlibat (*teori experiential learning*).

Mahasiswa atau pebelajar harus belajar sedangkan pendidik sebagai fasilitator. Tugas pokok pengajar atau pendidik adalah menciptakan lingkungan belajar yang baik, membantu pebelajar merumuskan tujuan belajar, menyeimbangkan pertumbuhan intelektual dengan pertumbuhan emosional, menyediakan sumber belajar, berbagi rasa serta pemikiran dengan pebelajar tetapi tidak mendominasi (Asmawi, 2001:6-7). Pembelajaran harus dapat mengembangkan aspek yang multi tidak hanya aspek kognitif saja. Aspek tersebut didasarkan pada teori kemampuan dari Howard Gardner 1983 mencakup tujuh kemampuan dasar yaitu: a. *Visual-spatial*; b. *Bodily-kinesthetic*; c. *Musical-rhythmical*; d. *Interpersonal*; e. *Intrapersonal*; f. *Logical-mathematical*; g. *Verbal-linguistic* (Asmawi, 2001:08).

Berdasarkan pendapat di atas maka *role play* ini dapat dinyatakan bahwa pebelajar akan aktif berpartisipasi dan juga akan aktif berpikir dan mengembangkan atau mengkonstruksikan penalarannya. *Role play* yang diterapkan pada pokok bahasan pemeriksaan obstetrik, mahasiswa lebih menguasai pokok bahasan. Karena sebelum bermain peran terlebih dahulu dosen memberikan penjelasan, sehingga semua mahasiswa sebelumnya sudah mengetahui topik bahasan yang akan dibahas dan alur pemikiran yang akan diperankan.

Peran yang ada dalam dunia nyata dibawa ke dalam suatu pertunjukkan peran di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan suatu penilaian, membuat mereka lebih berpikir aktif untuk mengadakan penilaian terhadap suatu peran. Pengalaman yang dilihat nyata lebih memberi arti kepembelajaran dibandingkan dengan mereka membaca tanpa melihat kenyataan. Terutama untuk kasus-kasus kejadian nyata mereka akan cenderung mempunyai penalaran yang lebih peka karena mereka akan aktif berpartisipasi dan juga akan aktif berpikir dan mengembangkan atau mengkonstruksikan penalarannya. Selain itu pada *role play* selain pemeran (tenaga kesehatan maupun pasien), audien dituntut untuk dapat melakukan refleksi dengan memberikan suatu penilaian mengenai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran dan kemudian memberikan saran/alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut sehingga memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam (metakognisi).

Hasil penelitian ini telah menganalisis motivasi, analisis data yang diperoleh menunjukkan bahwa penerapan metode *role play* berpengaruh terhadap pencapaian hasil ujian mata kuliah Asuhan Kebidanan I pokok bahasan pemeriksaan obstetri dengan metode OSCA pada stasi pengetahuan (*knowledge*) ( $b = 9.55$ ;  $p = 0.011$ )

Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Meiske dan Rinata (dengan judul Pengaruh Metode *Role Play* terhadap Penyuluhan Kesehatan Gigi dan Mulut) yang menunjukkan bahwa penyuluhan dengan menggunakan metode *role play* lebih baik daripada metode ceramah (konvensional). Beberapa penelitian lain, *role play* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi (Jacobsen et.al., 2006:7) dan penelitian Knowles et.al, *role play* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan aplikasi pengetahuan dalam pengaturan *genitourinary* (Knowles et.al., 2001, 376-380).

### **Pembahasan hasil penelitian pada stasi ketrampilan (*skill*)**

*Role play* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Hadfield, 1986). *Role play* dapat memberikan kepada mahasiswa kesenangan karena *role play* pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain mahasiswa akan merasa senang. Masuklah ke dunia pebelajar, sambil kita antarkan dunia kita (DePorter, 1992:7).

Metode *role play* dapat memberikan kepada mahasiswa semacam *hidden practise*, dimana mahasiswa tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang

telah dan sedang mereka pelajari. Dalam *role play* mahasiswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role play* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Basri, 2000:6). Sehingga *role play* dapat meningkatkan aspek psikomotorik.

Peneliti menggunakan metode konvensional sebagai pembanding dalam pembelajaran. Model pembelajaran konvensional merupakan metode yang dilakukan dengan komunikasi satu arah, sehingga situasi pembelajaran dengan menggunakan metode ini disebut sebagai bentuk kegiatan instruksional yang menempatkan dosen sebagai sumber tunggal (Suparman, 1997:198). Kegiatan ini berlangsung dengan menggunakan dosen sebagai satu-satunya sumber belajar dan sekaligus bertindak sebagai penyaji isi mata kuliah. Menurut Sudjana (1996: 58) dosen menggunakan kelas sebagai satu-satunya tempat belajar mahasiswa, sedangkan metoda pembelajaran yang digunakan tidak beragam bentuknya dan tanpa ada usaha untuk mencari dan menerapkan strategi belajar yang berbeda sesuai tema dan kesulitan belajar setiap individu. Metode yang banyak digunakan adalah metode ceramah dengan tatap muka. Sedangkan mahasiswa mengikuti pola yang ditetapkan oleh dosen secara cermat. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan dosen aktif, mahasiswa pasif. Dosen menyampaikan informasi, mahasiswa mencatat, menyimpan dan mengungkapkan kembali pada saat evaluasi.

Langkah dalam model pembelajaran *role play* membawa mahasiswa untuk selalu aktif dalam mencari informasi, ilmu, melakukan diskusi, menarik kesimpulan dan cenderung berpikir kritis menghadapi permasalahan yang disajikan. Proses tersebut tidak diperoleh dalam model pembelajaran konvensional, karena dalam model pembelajaran konvensional, pembelajaran berpusat pada dosen sehingga mahasiswa akan bersifat pasif dalam menerima materi yang disajikan.

Dari kedua metode yang peneliti gunakan tersebut menunjukkan bahwa setelah menganalisis motivasi belajar mahasiswa, *role play* mempunyai pengaruh signifikan dapat meningkatkan hasil ujian mahasiswa dibandingkan metode konvensional pada stasi ketrampilan. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil analisis data yang telah dikerjakan bahwa penerapan metode *role play* berpengaruh secara signifikan terhadap pencapaian hasil ujian mata kuliah Asuhan Kebidanan I bahasan pemeriksaan obstetri dengan metode OSCA pada stasi *skill* ( $b = 8.20$ ;  $p = 0,000$ ).

Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahwa *role play* mempunyai pengaruh secara signifikan terhadap hasil ujian mata kuliah Asuhan Kebidanan I bahasan pemeriksaan obstetri dengan metode OSCA baik pengetahuan maupun ketrampilan mahasiswa yang lebih baik dibanding dengan metode pembelajaran konvensional. Hasil tersebut bisa dicapai karena dalam metode *role play* berperan meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa, kesempatan mempraktikkan ketrampilannya, praktik dalam situasi yang aman, membangun kepercayaan diri, merubah perilaku, merasakan kondisi riil dalam suatu alur cerita (Taufiqurrahman, 2004).

Hasil penelitian ini mendukung pernyataan yang disampaikan oleh Boediono (2001:35), bahwa mahasiswa yang aktif berpartisipasi, akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian yang dilakukan oleh Ramdhiani (2007), dengan judul *The Effectiveness of Role Play Method on Enhancing Communicative Competence in EFL Classroom (An Experimental Study at SMPN 29 Bandung)* yang menunjukkan bahwa kelas dengan metode *role play* lebih efektif dalam praktik bahasa Inggris dibandingkan dengan kelas dengan metode konvensional. Penelitian lain mengenai *role play* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi meskipun belum memperoleh pengalaman (Nestel et.al., 2007, 7:3) dan ketrampilan teknik klinis (Nikendei et.al., 2005:125).

## Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan: Pertama, metode pembelajaran *role play* mampu menghasilkan nilai pengetahuan Asuhan Kebidanan I mahasiswa yang lebih tinggi daripada metode konvensional ( $b = 9.55$ ;  $p = 0.011$ ). Kedua, metode pembelajaran *role play* mampu

menghasilkan nilai ketrampilan Asuhan Kebidanan I mahasiswa yang lebih tinggi daripada metode konvensional ( $b = 8.20$ ;  $p = 0.000$ ).

Kesimpulan tentang pengaruh metode pembelajaran *role play* terhadap pengetahuan dan ketrampilan Asuhan Kebidanan I tersebut dibuat setelah mengontrol pengaruh motivasi mahasiswa.

### Saran

Peneliti memberikan saran sebagai berikut: Pertama, perlu dilakukan penelitian pengaruh *role play* pada kelas dengan indeks prestasi unggulan dan tidak unggulan. Kedua, perlu dilakukan penelitian yang sama di institusi pendidikan yang lain.

### DAFTAR PUSTAKA

- Akbid EUB. 2009. *Administrasi Akademik: Rekapitulasi Hasil Studi Mahasiswa Semester I Tahun Akademik 2008/2009*. Boyolali : Akademi Kebidanan Estu Utomo Boyolali.
- Akbid EUB. 2008. *Administrasi Akademik: Rekapitulasi Hasil Studi Mahasiswa Semester III Tahun Akademik 2007/2008*. Boyolali : Akademi Kebidanan Estu Utomo Boyolali.
- Asmawi, Z. 2001. *Alternative Assesment Applied Approach Mengajar di Perguruan Tinggi Buku 2.09*. Jakarta: Dirjen Dikti DepDikNas.
- Atanasia, BA. 2007. *Aplikasi Uji Kompetensi OSCA (Materi Pelatihan)*. Semarang.
- Basri, S. 2000. *Teaching Speaking (Makalah Penataran Instruktur Guru Bahasa Inggris tanggal 8 - 19 Februari 2000 di Jakarta*. <http://74.125.47.132/search?q=cache:-akNy7zTdGkJ:pakguruonline.pendidikan.net/Role%2520Play.RTF+Teaching+Speaking,+Basri&cd=1&hl=id&ct=clnk&gl=id&client=firefox-a>.
- Bloom, BS. 1982. *Human Characteristics and School Learning*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Boediono, 2002. *Seri Sinopsis; Pengantar Ilmu Ekonomi No 1. Edisi 2*. Yogyakarta: Penerbit BPFE.
- Depkes RI. 2002. *Keputusan Menteri Kesehatan No: 900/ Menkes/ SK/ VII/2002 tentang Registrasi dan Praktek Bidan*. Jakarta : Departemen kesehatan RI.
- Depkes RI. 2001. *Profil Kesehatan Indonesia 2000*. Jakarta: Dep. Kes. RI.
- DePorter, B. Hernacki, M. 2000. *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa.
- Djarwanto, P.S.SE. 1990. *Pokok-Pokok Metode Riset dan Bimbingan Teknik Penulisan Skripsi*. Yogyakarta: Liberty.
- Dinkesprop Jateng. 2008. *Petunjuk Pelaksanaan Ujian Akhir Program Pendidikan Diploma III Kebidanan Provinsi Jawa Tengah*. Semarang: Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Tengah.
- Dinkesprop Jateng, 2004. *Surat Edaran Kepala Dinas Kesehatan Propinsi Jawa Tengah No. 089/15783/2 tanggal 19 Oktober 2004: Himbauan kepada Seluruh Institusi Diknakes di Jawa Tengah Khususnya Jurusan Keperawatan dan Kebidanan untuk Melaksanakan Ujian Komprehensif dengan Metode OSCA*. Semarang: Dinas Kesehatan Propinsi Jawa Tengah.
- Dinkesprop Jateng, 2008. *Rekapitulasi Nilai Hasil Ujian Akhir Program D III Kebidanan Dengan Metode OSCA Periode 1 Bulan Juli – Agustus 2008 Uji Utama*.
- Hadfield, J. 1986. *Harap's Communication Games*. Australia: Thomas Nelson and Son Ltd.
- Houston, JP. 1985. *Motivation*. New York : Mac Milan Publishing
- Jacobsen, T. Baerheim, A. Rose, LM. Schei, E. 2006. *Analysis of Role Play in Medical Communication Training Using a Theatrical Device the Fourth Wall*. Sweden: BMC Medical Education 2006, 6:51. <http://www.biomedcentral.com/1472-6920/6/51>.
- Knowles, C. Kinchington, F. Erwin, J. Peters, B. *A randomised controlled trial of the effectiveness of combining video role play with traditional methods of delivering undergraduate medical education*. BMC Medical Education 2001,77:376-380. <http://www.pubmedcentral.nih.gov/picrender.fcgi?artid=1744382&blobtype=pdf>.
- Maier HW. 2002. *Role Playing: Structures and Educational Objectives*. The International Child and Youth Care Network 2002. <http://www.cyc-net.org/cyc-online/cycol-0102-roleplay.html>.
- Martin, H. 1992. *Motivasi Daya Penggerak Tingkah Laku*. Yogyakarta : Kanisius.

- Murti, B., 2006. *Desain dan Ukuran Sampel Untuk Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif di Bidang Kesehatan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Murti, B., 1997. *Prinsip dan Metode Riset Epidemiologi (Edisi Kedua) Jilid Pertama*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Murti, B., 2003. *Prinsip dan Metode Riset Epidemiologi (Edisi Kedua) Jilid Pertama*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nikendei, C. Zeuch, A. Dieckmann, P. Roth, C. Schafer, S. Volkl, M. Schellberg, D. Herzog, W & Junger, J. 2005. *Role Play for More Realistic Technical Skills Training*. Germany: Medical Teacher, Vol. 27, No. 2, 2005, pp. 122 – 126. [http://www.medizinische-fakultaet-hd.uni-heidelberg.de/fileadmin/kompzent/role-play\\_nikendei\\_et\\_al\\_2005.pdf](http://www.medizinische-fakultaet-hd.uni-heidelberg.de/fileadmin/kompzent/role-play_nikendei_et_al_2005.pdf).
- Nestel, D. Tierney, T. 2007. *Role-play for medical students learning about communication: Guidelines for maximising benefits*. BMC Medical Education, 2007 7:3. <http://www.biomedcentral.com/1472/7/3>.
- Pusdiknakes Depkes RI. 2002. *Kurikulum Nasional Diploma III Kebidanan*. Jakarta: Pusat Pendidikan Tenaga Kesehatan Departemen Kesehatan RI.
- Reigeluth, CM. George, LG. 1983. *Instructional Design Theory and Models and Overview of Their Current Studies*. London : Lawrence Publisher.
- Riwanto. 2005. *Sistem Evaluasi Kompetensi Profesional Kesehatan dalam Pendidikan dan Dalam Rangka Sertifikasi dan Resertifikasi di Negara Maju (Materi Pelatihan)*. Semarang.
- Sardiman, AM. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Press.
- Sardiman, AM. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Perkasa.
- Soekamto, T dan Winataputra. 1996. *Teori Belajar dan Metode-Metode Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi Depdikbud.
- Soetedjo. 2006. *Kebijakan MTKP dalam uji Kompetensi dan Registrasi (Materi Pelatihan)*. Semarang.
- Suharsimi, A. 1993. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Karya.
- Suryabrata, S. 1982. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Taufiqurahman, MA. 2004. *Role-Play (Materi Kuliah Pendidikan Profesi Kesehatan Program Pasca Sarjana UNS)*. Surakarta.
- Tompkins PK. 1998. *Role Playing/Simulation*. The Internet TESL Journal 1998, IV:8. <http://www.iteslj.org/Techniques/Tomkins-Roleplaying.html>.
- Wahjosumidjo. 1994. *Kepemimpinan dan Motivasi*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Yanti. 2008. *OSCA Panduan Praktis Menghadapi UAP D III Kebidanan*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Offset.
- Yardley-Matwiejczuk, KM. 1997. *Role Play Theory and Practice*. London: Sage Publication Ltd.