

**PENGARUH METODE *ROLE PLAY* DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP
HASIL PRESTASI BELAJAR MAHASISWA DALAM MATA KULIAH ASUHAN
KEBIDANAN I DI AKADEMI KEBIDANAN BHAKTI PUTRA BANGSA
PURWOREJO**

FETTY CHANDRA WULANDARI

ABSTRACT

Fetty Chandra Wulandari, S541102029. 2012. The Effect of Role Play and Learning Motivation on the Learning Achievement of Midwifery Care I throughout Kedu Ex-Residency (A Study on Purworejo Bakti Putra Bangsa Midwifery Academy). Thesis: First Counselor Commission: Prof. Dr. Sunardi M.Sc. Second Counselor: Putu Suriyasa, dr, MS, PKK, Sp.Ok. Family Medical Magister Study Program of Postgraduate Program of Surakarta Sebelas Maret University.

This research aims to analyze the effect of Role Play method and learning motivation on the Learning Achievement of Midwifery Care I in Purworejo Bakti Putra Bangsa Midwifery Academy.

This study was a quasi-experiment research. The population was the second semester students selected using Cluster Random Sampling and obtained from the Purworejo Bakti Putra Bangsa Midwifery Academy, consisting of 50 students. 25 students obtained conventional method + Role Play and 25 students obtained conventional method. The data was collected from the academic division to obtain the value of learning achievement, while the data of learning motivation was obtained by distributing questionnaire, the items of which had been tested for their validity and reliability. The data analysis was processed using a two-way Analysis of Variance (ANOVA) or two factorial design.

The result of research showed probability value (p value) of $0.023 < 0.05$, so there was a positive significant effect of Role Play method and learning achievement on the Learning Achievement of Midwifery Care I in Purworejo Bakti Putra Bangsa Midwifery Academy.

Keywords: Role Play, motivation, and learning achievement

PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, ketrampilan dan sikap. Belajar juga merupakan aktifitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman. Kemampuan manusia untuk belajar merupakan karakteristik penting yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya (Baharuddin,H 2008).

Pendidikan dikatakan profesional apabila dapat memberikan pengetahuan kemampuan serta pendidikan yang cukup untuk kompetensi profesionalnya. Dalam upaya meningkatkan pelayanan kebidanan secara profesional seorang bidan minimal D-III kebidanan (Sofyan,M 2002). Pendidikan D III Kebidanan Di tujukan untuk menghasilkan tenaga bidan profesional pada tingkat ahli madya kebidanan, yang mampu melaksanakan tugas sesuai dengan kompetensinya (Puskidnakes Depkes RI, 2002)

Akademi Kebidanan Bhakti Putra Bangsa Purworejo yang berdiri tahun 2008 berupaya membantu pemerintah dalam menyediakan tenaga bidan sesuai kompetensi yang dibutuhkan. Pendidikan tinggi kebidanan yang memenuhi kompetensi guna menghasilkan tenaga ahli madya kebidanan yang cerdas, militan dan professional yang dapat memenuhi kebutuhan tenaga kebidanan dalam lingkup lokal dan nasional pada tahun 2015 (visi Akbid purworejo, 2008).

Sebagai intitusi baru, masih banyak infrastruktur yang harus dilengkapi dan dibenahi. Namun tenaga pendidik dengan sarana dan prasarana yang ada dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam memberikan materi pengajaran pada mahasiswa, sehingga mahasiswa mampu memahami dan menguasai materi yang diajarkan.

Menurut Suryabrata,S. (1982) hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor dari dalam (internal) maupun faktor dari luar (eksternal). yang termasuk faktor internal adalah faktor fisiologis dan psikologis (misalnya kecerdasan motivasi berprestasi dan kemampuan kognitif), sedangkan yang termasuk faktor eksternal adalah faktor lingkungan dan instrumental (misalnya guru, kurikulum, dan model pembelajaran). Tiga faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu kemampuan kognitif, motivasi berprestasi dan kualitas pembelajaran (Bloom,BS. 1982).

Kualitas pembelajaran adalah kualitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan dan ini menyangkut model pembelajaran yang digunakan. Usaha guna peningkatan hasil ujian diantaranya dengan melaksanakan variasi mode pembelajaran baik ceramah, diskusi maupun praktik di laboratorium.

Hasil Prestasi Belajar Asuhan Kebidanan I merupakan salah satu ujian

yang diadakan pada semester II dan sebagai salah satu indikator pemahaman mahasiswa dalam mata kuliah kompetensi kebidanan Pelaksanaan Ujian Asuhan Kebidanan I di Akademi Kebidanan Bhakti Putra Bangsa Purworejo tahun 2011 dari 80 mahasiswa tidak lulus ujian sebanyak 20 mahasiswa dan 60 mahasiswa lulus ujian (Akbid Purworejo, 2011).

Metode pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah Asuhan kebidanan I adalah ceramah, diskusi dan praktik di laboratorium tetapi belum menggunakan metode role play. Menurut Taufiqurrahman (2004) penggunaan metode role play dapat meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa, kesempatan untuk mempraktikkan ketrampilannya, praktik dalam situasi yang aman, membangun kepercayaan diri, merubah perilaku, merasakan kondisi riil dalam suatu alur cerita). Dari penelitian Knowles et.al, role play dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan aplikasi pengetahuan dalam pengaturan genitourinary.

Hasil penelitian Sarwoko (2009) membuktikan adanya pengaruh metode role play terhadap pencapaian hasil ujian asuhan kebidanan I. Disamping metode pembelajaran, motivasi mahasiswa sangat berperan dalam penguasaan materi pembelajaran. Hasil penelitian Ropitasari (2009) menyebutkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikansi tentang persepsi dan motivasi secara bersama-sama terhadap prestasi belajar di Ujian Akhir Program.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang “Pengaruh metode role play dan motivasi belajar terhadap hasil prestasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah Asuhan Kebidanan I di Akademi Kebidanan Bhakti Putra Bangsa Purworejo”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, yaitu penelitian untuk menyelidiki kemungkinan adanya hubungan sebab akibat dengan cara mengadakan intervensi atau mengenakan perlakuan tertentu kepada satu atau lebih kelompok eksperimen, kemudian hasil (akibat) dari intervensi tersebut dibandingkan dengan kelompok yang tidak dikenakan perlakuan (Notoatmodjo, S 2002). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen, karena tidak semua variabel yang berpengaruh terhadap hasil prestasi belajar Asuhan Kebidanan I mahasiswa dilakukan pengontrolan. (Sukmadinata, N 2009). Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *after only with control design*.

Penelitian ini dilakukan di Akademi Kebidanan Bhakti Putra Bangsa Purworejo. Penelitian ini dilakukan pada bulan April-Juni 2012. Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian (Arikunto, 2002). Populasi dalam penelitian ini adalah semua mahasiswa Tingkat I Akademi Kebidanan di wilayah Karesidenan Kedu. Sampel penelitian adalah semua mahasiswa Tingkat I di salah satu Akademi Kebidanan di wilayah Karesidenan Kedu yang berjumlah 180 mahasiswa. Teknik sampling dilakukan secara *Cluster Random Sampling* (Budiarto, E. 2002). Setelah dilakukan proses pengambilan sampling dengan *Cluster Random Sampling*, didapatkan lokasi penelitian di Akademi Kebidanan Bhakti Putra Bangsa Purworejo dengan jumlah mahasiswa tingkat I Tahun 2011/2012 seluruhnya sebanyak 50 mahasiswa.

Setelah mendapatkan sampel yang akan diteliti, langkah selanjutnya adalah membentuk 2 kelompok penelitian. Pembentukan 2 kelompok penelitian dilakukan sebagai berikut:

- a. Menyeleksi Indeks Prestasi (IP) mahasiswa saat masih semester I.
- b. Nilai IP yang sama kemudian dipasangkan dan ditempatkan pada kelas yang berbeda, sehingga masing-masing kelas terdapat 25 mahasiswa dengan rata-rata nilai IP secara individu bila dipasangkan antara kelas yang satu dengan kelas yang lain mempunyai nilai yang hampir sama (setara).

Definisi Operasional

1. Motivasi Belajar adalah dorongan mahasiswa dari dalam dan dari luar diri mahasiswa untuk belajar dan mencapai tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar Asuhan Kebidanan I dapat dicapai. Cara ukur menggunakan kuesioner. Skala ukur menggunakan Interval.
2. Metode *Role Play* adalah Teknik yang melibatkan mahasiswa untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata kedalam suatu pertunjukan peran didalam kelas/pertemuan. Cara ukur menggunakan Check list, Skala Ukur menggunakan nominal.
3. Hasil Prestasi Belajar Asuhan Kebidanan I adalah Hasil nilai ujian yang dilakukan dengan mengukur kompetensi peserta uji dari UTS, penugasan praktek, UAS. Cara ukur menggunakan check list, Skala Ukur menggunakan interval.

Penelitian ini yang dilakukan Uji Validitas dan Reabilitas adalah Motivasi Belajar Asuhan Kebidanan I. Uji validitas dan reabilitas dilakukan pada 30 mahasiswa semester I Tahun Ajaran 2011 (Notoatmodjo, 2005). Validitas dihitung dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* dari pearson. Suatu instrumen dinyatakan valid jika nilai p value tiap butir pertanyaan $< 0,05$. Selanjutnya pertanyaan yang tidak valid ($r > 0,05$) diganti (direvisi) atau dihilangkan (Notoatmodjo, 2005). Hasil uji validitas instrumen pada 20 butir pertanyaan

tentang motivasi belajar mahasiswa di dapat nilai p value $< 0,05$ untuk semua butir pertanyaan. Dengan demikian semua butir pertanyaan yang ada pada kuesioner motivasi dinyatakan valid untuk digunakan dalam mengukur motivasi belajar Asuhan Kebidanan I pada mahasiswa.

Reliabilitas adalah ukuran yang menunjukkan taraf kepercayaan suatu instrument. Untuk mengukur reliabilitas juga digunakan rumus *Kuder Richardson* (KR 20) selanjutnya dilakukan uji *Alpha Cronbach*. Hasil pengujian reabilitas instrument didapatkan nilai $r 0,972 < 0,70$. Dengan demikian maka kuesioner tersebut realibel dan layak digunakan untuk mengukur motivasi mahasiswa.

Analisis data

1. Analisis Univariat

HASIL PENELITIAN

Hasil Penelitian Pengaruh Metode *Role Play* Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Prestasi Belajar Asuhan Kebidanan I di Akademi Kebidanan Bhakti Putra Bangsa Purworejo tahun 2012 disajikan dalam bentuk deskriptif data dan tabel.

1. Deskriptif Data

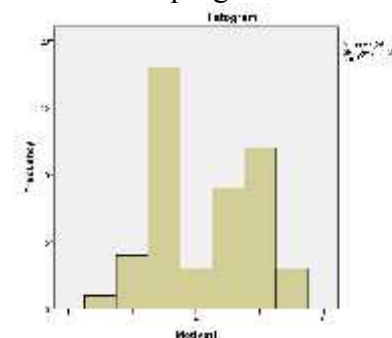
a. Distribusi responden berdasarkan motivasi belajar asuhan kebidanan I

Jumlah responden berdasarkan motivasi yaitu responden yang paling banyak dengan nilai 52-57 sebanyak 18 orang (36%) dan paling sedikit pada nilai 40-45 sebanyak 1 orang (2%). Mean sebesar 65,64, median sebesar 52 dan standar deviasi sebesar 9,46. Responden yang paling banyak dengan motivasi belajar baik sejumlah 18 responden, motivasi sedang 17 responden terendah dan motivasi kurang sejumlah 15 orang.

Menganalisis tiap-tiap variabel penelitian yang ada secara deskriptif dengan menghitung distribusi frekuensi. Variabel yang dianalisis secara univarian meliputi metode *role play*, motivasi belajar, dan hasil prestasi.

2. Analisis Multivariat

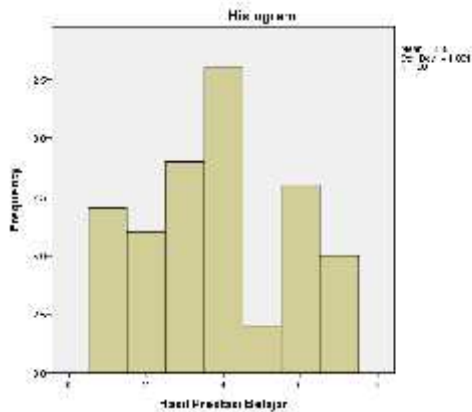
Analisis yang dilakukan terhadap lebih dari dua variabel. Pada penelitian ini dianalisis dengan *Analysis of variance (ANOVA)* dua arah atau *Two factorial design* yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan dari dua variabel bebas yaitu metode *role play* dan motivasi belajar terhadap hasil prestasi belajar dalam Mata Kuliah Asuhan Kebidanan I. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan program *SPSS versi 18.00*.



Gambar 1 Distribusi responden berdasarkan motivasi belajar asuhan kebidanan I

b. Distribusi responden berdasarkan hasil prestasi belajar asuhan kebidanan I

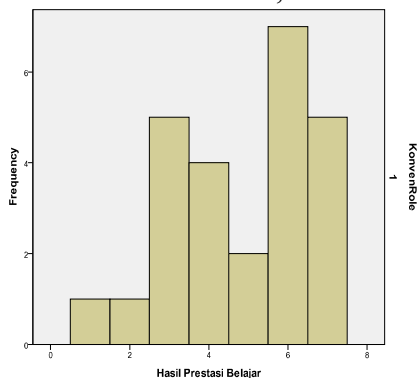
Jumlah responden Berdasarkan hasil prestasi belajar yaitu responden terbanyak dengan hasil prestasi belajar 65-69 sejumlah 13 orang (26%) dan terendah 80-84 sejumlah 5 orang (10%). Mean sebesar 65,52, median sebesar 65 dan standar deviasi sebesar 11,28



Gambar 2 Distribusi responden berdasarkan Hasil Prestasi Belajar Asuhan Kebidanan I

- c. Distribusi responden berdasarkan prestasi belajar dengan metode Konvensional+*Role Play* pada Asuhan Kebidanan I

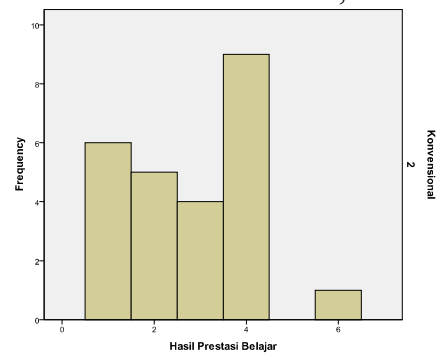
Dari data Prestasi Belajar dengan metode Konvensional+*Role Play* pada Asuhan Kebidanan I didapatkan yang mempunyai nilai terendah sebesar 75-79 sebanyak 7 responden (28%). Dan yang paling banyak terdapat pada nilai 50-54 sebanyak 1 responden (4%). Mean sebesar 70,6, median sebesar 75 dan standar deviasi sebesar 9,15.



Gambar 3 Distribusi responden berdasarkan Prestasi Belajar dengan metode Konvensional+*Role Play* pada Asuhan Kebidanan I

- d. Distribusi responden berdasarkan prestasi Belajar dengan metode Konvensional pada Asuhan Kebidanan I

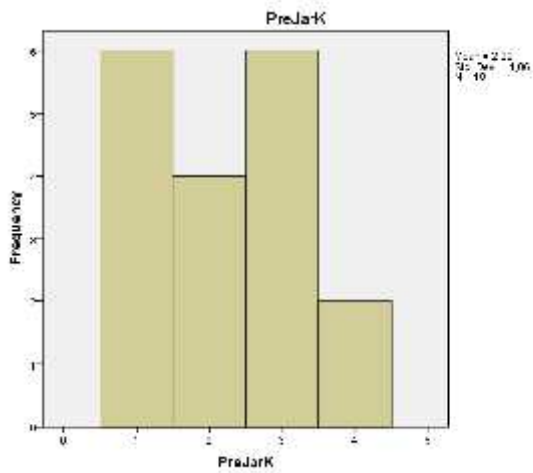
Prestasi Belajar dengan metode Konvensional pada Asuhan Kebidanan I didapatkan nilai terbanyak 65-69 sebanyak 9 responden (36%). Dan yang paling sedikit pada nilai 75-79 sebanyak 1 responden (4%). Mean sebesar 60,68, median sebesar 65 dan standar deviasi sebesar 6,9.



Gambar 4 Distribusi responden berdasarkan prestasi belajar dengan metode Konvensional pada Asuhan Kebidanan I

- e. Distribusi responden berdasarkan prestasi belajar dengan motivasi belajar kurang

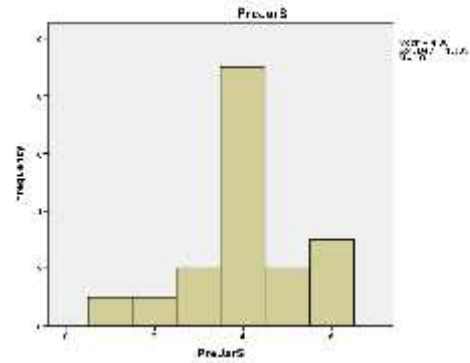
Didapatkan prestasi belajar dengan motivasi belajar kurang paling banyak memperoleh pada nilai 50-54 sebanyak 6 responden (33,30%). Dan yang paling sedikit yang memperoleh nilai 65-69 sebanyak 2 responden (11,10%). Mean sebesar 57,68, median sebesar 60 dan 50 sedangkan standar deviasi sebesar 5,25.



Gambar 5 Distribusi prestasi belajar dengan motivasi belajar kurang

- f. Distribusi responden berdasarkan prestasi belajar dengan motivasi belajar sedang

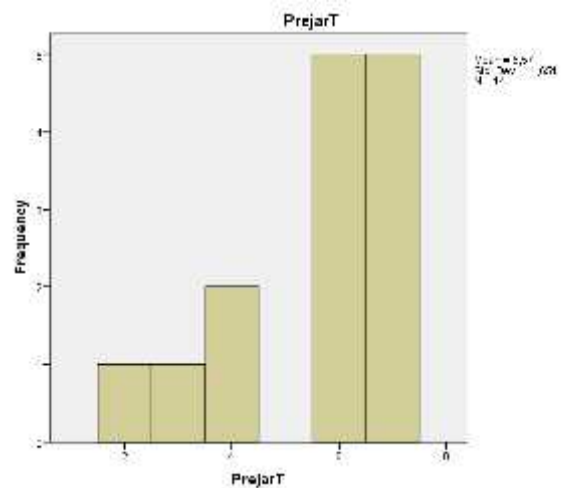
Didapatkan prestasi belajar dengan motivasi belajar sedang paling banyak memperoleh pada nilai 65-69 sebanyak 9 responden (50,00%). Dan yang paling sedikit yang memperoleh nilai 50-54 sebanyak 1 responden (5,60%). Mean sebesar 66,47, median sebesar 65 dan standar deviasi sebesar 6,84.



Gambar 6 Distribusi Responden berdasarkan prestasi belajar dengan motivasi belajar sedang

- g. Distribusi responden berdasarkan prestasi belajar dengan motivasi belajar tinggi

Didapatkan prestasi belajar dengan motivasi belajar tinggi paling banyak memperoleh pada nilai 80-84 dan 75-79 sebanyak 5 responden (35,70%). Dan yang paling sedikit yang memperoleh nilai 75-79 sebanyak 1 responden (7,10%). Mean sebesar 73,06, median sebesar 75 dan 80 sedangkan standar deviasi sebesar 9,55.



Gambar 7 Distribusi responden berdasarkan prestasi belajar dengan motivasi belajar tinggi

Tabel 1 Deskriptif data
Dependent Variable : Hasil prestasi belajar

Metode	Motivasi	Mean	Std. Deviation	N
Konvensional+ <i>Role play</i>	Kurang	57,52	,463	8
	Sedang	67,12	,518	8
	Baik	78,00	,441	9
	Total	67,45	,970	25
Konvensional	Kurang	52,55	,422	10
	Sedang	66,60	,422	10
	Baik	78,20	,837	5
	Total	65,78	,638	25
Total	Kurang	54,90	,511	18
	Sedang	66,86	,618	18
	Baik	78,10	,975	14
	Total	66,62	,990	50

Berdasar tabel 8 ditampilkan ringkasan statistik deskriptif yang berupa Mean (rata-rata) dan standar deviasi (SD). Mean dari kelompok dalam metode pembelajaran Konvensional+*Role play* dengan motivasi sedang adalah 57,52 dan SD 0,463 sejumlah 8 responden. Mean dari kelompok dalam metode pembelajaran Konvensional+*Role play* dengan motivasi rendah adalah 67,12 dan SD 0,518 sejumlah 8 responden. Mean dari kelompok dalam metode pembelajaran Konvensional+*Role play* dengan motivasi baik adalah 78,00 dan SD 0,441 sejumlah 9 responden.

Mean dari kelompok dalam metode pembelajaran Konvensional dengan motivasi sedang adalah 52,55 dan SD 0,422 sejumlah 10 responden. Mean dari kelompok dalam metode pembelajaran Konvensional dengan motivasi rendah adalah 66,60 dan SD 0,422 sejumlah 10 responden. Mean dari kelompok dalam metode pembelajaran Konvensional dengan motivasi baik adalah 78,20 dan SD 0,837 sejumlah 5 responden.

2. Analisis Data Multivariat

Tabel 2 Levene's Test of Equality of Error Variances^a
Dependent Variable: Hasil Prestasi Belajar

F	df1	df2	Sig.
1,467	5	44	,220

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + Kelompok + Motivasi + Kelompok * Motivasi

Dari tabel 4.9 diperoleh angka probabilitas 0,220 lebih besar dari 0,05 maka hipotesis nihil diterima dan hipotesis alternatif ditolak yang berarti bahwa varian variabel terikat adalah sama (homogen) sehingga memenuhi persyaratan analisis varian dengan demikian proses analisis varian dapat dilanjutkan.

Tabel 3 Tests of Between-Subjects Effects
Dependent Variable: Hasil Prestasi Belajar

Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	37,069 ^a	5	7,414	29,844	,000	,772
Intercept	492,083	1	492,083	1980,838	,000	,978
Motivasi	17,217	2	8,609	34,653	,000	,612
KelompokMetode	11,455	1	11,455	46,113	,000	,512
Motivasi *	2,039	2	1,020	4,104	,023	,157
KelompokMetode						
Error	10,931	44	,248			

Total	560,000	50
Corrected Total	48,000	49

a. R Squared = ,397 (Adjusted R Squared = ,328)

a Pengaruh metode role play terhadap hasil prestasi belajar Asuhan Kebidanan I

Berdasarkan tabel diatas 4.10 diperoleh jumlah kuadrat variabel kelompok metode 46,113. Nilai F rasio untuk kelompok metode 46,113 sedangkan nilai signifikan variabel kelompok metode 0,000 lebih kecil dari 0.05 maka hipotesis diterima yaitu ada pengaruh metode role play terhadap hasil prestasi belajar Asuhan Kebidanan I.

b Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil prestasi belajar Asuhan Kebidanan I

Berdasarkan tabel diatas 4.10 diperoleh jumlah kuadrat variabel motivasi belajar 34,653. Nilai F rasio untuk kelompok metode 34,653 sedangkan nilai signifikan variabel motivasi 0,000 lebih kecil dari 0.05 maka hipotesis diterima yaitu ada pengaruh motivasi belajar terhadap hasil prestasi belajar Asuhan Kebidanan I.

c Interaksi pengaruh metode *role play* dan prestasi belajar terhadap prestasi belajar

Untuk interaksi antara kelompok metode dan motivasi belajar diperoleh jumlah kuadrat 4,104. Nilai F rasio untuk kelompok metode 4,104 sedangkan nilai signifikansi 0,023 lebih kecil dari 0,05 sehingga hipotesis diterima yaitu ada pengaruh interaksi antara metode *role play* dan motivasi belajar terhadap hasil prestasi belajar Asuhan Kebidanan I.

Tabel 4 Post Hoc Test

Dependent Variable: Hasil Prestasi Belajar

	(I) Motivasi	(J) Motivasi	Mean Differenc e (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
						Lower Bound	Upper Bound
Tukey HSD	Kurang	Sedang	-,72*	,166	,000	-1,13	-,32
		Baik	-1,77*	,178	,000	-2,20	-1,34
	Sedang	Kurang	,72*	,166	,000	,32	1,13
		Baik	-1,05*	,178	,000	-1,48	-,62
	Baik	Kurang	1,77*	,178	,000	1,34	2,20
		Sedang	1,05*	,178	,000	,62	1,48

Based on observed means

*. The mean difference is significant at the ,05 level.

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan hasil antara (I) motivasi kurang, motivasi sedang dan motivasi baik kelompok eksperimen dan (J) motivasi kurang, motivasi sedang dan motivasi baik kelompok kontrol diperoleh persamaan yang sangat signifikansi antara motivasi kurang, motivasi sedang dan motivasi baik.

Nilai mean difference (I-J) antara motivasi baik dan motivasi kurang adalah 1,77 dan nilai mean difference (I-J) antara motivasi sedang dan motivasi baik adalah 1,05, sedangkan mean difference (I-J) antara motivasi kurang dan motivasi baik adalah 0,72.

Hasil pos hoc tes ini menunjukkan bahwa kelompok dengan motivasi bagus mempunyai nilai yang berbeda dari kelompok motivasi sedang dan motivasi rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelompok yang paling baik dalam pembelajaran adalah kelompok dengan motivasi baik.

Tabel 5 Perbandingan mean

Metode (A)	Motivasi Belajar (B)			Total
	Kurang (B1)	Sedang (B2)	Baik (B3)	
Konvensional+ <i>role play</i> (A1)	A1B1 57,52	A1B2 67,12	A1B3 78,00	67,45
Konvensional (A2)	A2B1 52,55	A2B2 66,60	A2B3 78,20	65,78
Total	54,90	66,86	78,10	66,62

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai mean tertinggi pada metode Konvensional+*role play* yaitu 67,45. Hal ini menunjukkan bahwa metode Konvensional+*role play* lebih baik untuk menyampaikan materi Asuhan Kebidanan I dibandingkan dengan metode konvensional.

Tabel 6 Motivasi * Metode Crosstabulation

		Metode		Total
		Konvensional+ <i>Role Play</i>	Konvensional	
Motivasi	Kurang	8 16%	10 20%	18 36%
	Sedang	8 16%	10 20%	18 36%
	Baik	9 18%	5 10%	14 28%
Total		25 50%	25 50%	50 100%

Dari data diatas didapatkan bahwa responden yang mendapatkan metode pembelajaran Konvensional+*Role Play* yang memiliki motivasi baik adalah 9 responden (18%), yang memiliki motivasi sedang 8 responden (16%) dan yang memiliki motivasi kurang 8 responden (16%). Sedangkan yang mendapatkan metode pembelajaran konvensional yang memiliki motivasi baik sebanyak 5 responden (10%), yang memiliki motivasi sedang 10 responden (20%) dan yang memiliki motivasi kurang 10 responden (20%).

Dapat diambil kesimpulan bahwa kelompok yang menggunakan metode Konvensional+*Role Play* yang memiliki motivasi baik lebih banyak dari pada metode konvensional.

PEMBAHASAN

Analisis pengaruh interaksi antara metode *role play* dan motivasi belajar terhadap hasil prestasi belajar Asuhan Kebidanan I, dengan menggunakan *Analysis of variance (ANOVA)* dua arah atau *Two factorial design* diperoleh bahwa jumlah kuadrat kelompok metode 46,113, jumlah kuadrat motivasi belajar 34,653 dan jumlah kuadrat kelompok metode dan motivasi belajar 4,104.

1. Pengaruh metode *role play* terhadap hasil prestasi belajar Asuhan Kebidanan I

Dari hasil penelitian didapatkan

bahwa jumlah kuadrat variabel kelompok metode 46,113. Sedangkan nilai signifikan variabel kelompok metode 0,000 lebih kecil dari 0.05 maka hipotesis diterima yaitu ada pengaruh metode *role play* terhadap hasil prestasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah Asuhan Kebidanan I.

Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu mahasiswa menemukan makna diri (jati diri) didunia social dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok (Hamzah B. U, 2007).

Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk ‘menghadirkan’ peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu ‘pertunjukan peran’ di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap peran-peran yang dimainkan. Misalnya: menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/ alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut.

Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam ‘pertunjukan’, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran. Melalui bermain peran mahasiswa mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Dari hasil penelitian didapatkan bahwa metode role play berpengaruh pada hasil belajar dimana pada metode role play mahasiswa dituntut aktif untuk benar-benar membayangkan atau bermain peran orang lain. Pembelajaran tersebut tidak hanya dikelas saja tetapi juga dilaboratorium kebidanan maupun tempat-tempat lain yang bisa digunakan untuk bermain peran.

Dari penelitian ini juga dapat dilihat bahwa dalam menyampaikan materi tidaklah harus monoton seperti metode konvensional yang hanya mengandalkan ceramah dari dosen. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa sumber belajar tidaklah menempatkan dosen sebagai sumber utama tetapi bermain peran dan mampu mencoba juga merupakan sumber belajar, belajar

menjadi orang lain.

Kelebihan metode role play adalah meningkatnya keaktifan mahasiswa selama proses pembelajaran asuhan kebidanan I yang disebabkan unsur dalam role play mahasiswa sebagai pelaku pembelajaran, unsur permainan sekaligus hiburan mengembangkan keberanian dan percaya diri mahasiswa dalam membuat keputusan untuk dan memecahkan masalah yang ada didalam dunia kebidanan khususnya untuk ibu hamil yang mengalami komplikasi. Dari sisi mahasiswa mahasiswa juga tidak merasa jenuh akan pembelajaran yang dilakukan.

Kekurangan dari metode *role play* disebabkan oleh penerapan metode yang membutuhkan sarana dan prasarana pendukung yang memadai. Sarana tersebut antara lain adalah peralatan dan ruangan serta dibutuhkannya waktu yang panjang karena banyaknya sintaks dalam metode tersebut. Membutuhkan waktu yang sangat banyak karena dengan metode *role play* ini mahasiswa sangat antusias sehingga mahasiswa mau berpartisipasi dalam pembelajaran ini.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Sarwoko tahun 2009 dengan judul pengaruh metode *role play* terhadap pencapaian hasil ujian Asuhan Kebidanan I dengan metode OSCA. Dengan hasil penelitian metode pembelajaran *Role Play* mampu menghasilkan nilai pengetahuan dan ketrampilan Asuhan Kebidanan I yang lebih tinggi daripada metode konvensional.

2. Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil prestasi belajar dalam mata kuliah Asuhan Kebidanan I.

Dari hasil penelitian didapatkan jumlah kuadrat variabel motivasi belajar 34,653. Sedangkan nilai signifikan variabel motivasi 0,000 lebih kecil dari 0.05 maka hipotesis diterima

yaitu ada pengaruh motivasi belajar terhadap hasil prestasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah Asuhan Kebidanan I.

Pada dasarnya semua manusia memiliki kebutuhan pokok. Ia menunjukkannya dalam 5 tingkatan yang berbentuk piramid, orang memulai dorongan dari tingkatan terbawah. Lima tingkat kebutuhan itu dikenal dengan sebutan Hirarki Kebutuhan Maslow, dimulai dari kebutuhan biologis dasar sampai motif psikologis yang lebih kompleks; yang hanya akan penting setelah kebutuhan dasar terpenuhi. Kebutuhan pada suatu peringkat paling tidak harus terpenuhi sebagian sebelum kebutuhan pada peringkat berikutnya menjadi penentu tindakan yang penting.

Menurut Herzberg (1966), ada dua jenis faktor yang mendorong seseorang untuk berusaha mencapai kepuasan dan menjauhkan diri dari ketidakpuasan. Faktor higiene (faktor ekstrinsik) dan faktor motivator (faktor intrinsik). Faktor higiene memotivasi seseorang untuk keluar dari ketidakpuasan, termasuk didalamnya adalah hubungan antar manusia, imbalan, kondisi lingkungan, dan sebagainya (faktor ekstrinsik), sedangkan faktor motivator memotivasi seseorang untuk berusaha mencapai kepuasan, yang termasuk didalamnya adalah achievement, pengakuan, kemajuan tingkat kehidupan, dsb (faktor intrinsik).

Keller (1983) telah menyusun seperangkat prinsip-prinsip motivasi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, yang disebut dengan model ARCS yaitu (Perhatian (Attention), Relevansi (Relevance), Kepercayaan diri (Confidence) dan Kepuasan (Satisfaction).

Berdasarkan pendapat diatas dan penelitian diatas didapatkan bahwa motivasi memang berpengaruh terhadap prestasi belajar dimana tanpa ada perhatian, rasa ingin tahu, dan

rangsangan dari dosen, mahasiswa tidak akan memahami materi yang dijelaskan oleh dosen. Tanpa ada rasa butuh untuk saat ini/ yang akan datang juga menjadi faktor mahasiswa untuk mempelajari Asuhan Kebidanan I. Untuk mempelajari suatu mata kuliah (asuhan kebidanan I) memerlukan kepercayaan diri untuk mampu mempelajari mata kuliah asuhan kebidanan I yang berasal dari diri mahasiswa.

Mahasiswa yang mempunyai motivasi tinggi akan selalu berusaha apabila mengalami kesulitan/kegagalan dan menganggap kegagalan awal dari kesuksesan, tidak ada rasa pamrih dalam belajar kecuali hanya untuk mendapatkan nilai maksimal/ sesuatu yang diharapkan.

Mahasiswa yang mempunyai motivasi rendah selalu putus asa dalam mendapatkan kesulitan. Adanya pengaruh dari teman sejawat/lingkungan mahasiswa juga berperan aktif dalam motivasi mahasiswa untuk mendapatkan nilai bagus atau mencapai tujuan belajar.

Hal ini juga mendukung penelitian dari Ropitasari dengan judul “Pengaruh persepsi dan motivasi terhadap prestasi belajar di ujian Akhir program pada mahasiswa diploma IV kebidanan Universitas Sebelas Maret Surakarta Tahun 2009 dengan hasil terdapat pengaruh positif yang signifikan motivasi terhadap prestasi belajar di ujian akhir program pada mahasiswa diploma IV kebidanan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

3. Pengaruh metode *role play* dan motivasi belajar terhadap hasil prestasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah Asuhan Kebidanan I.

Interaksi antara kelompok metode dan motivasi belajar diperoleh jumlah kuadrat 7,096. Sedangkan nilai signifikansi 0,023 lebih kecil dari 0,05 sehingga hipotesis diterima yaitu ada

pengaruh interaksi antara metode role play dan motivasi belajar terhadap hasil prestasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah Asuhan Kebidanan I.

Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu mahasiswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia social dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok (Uno,H 2007)

Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk ‘menghadirkan’ peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu ‘pertunjukan peran’ di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap . Misalnya: menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/ alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam ‘pertunjukan’, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil prestasi belajar dapat dipengaruhi oleh metode yang digunakan oleh dosen untuk menyampaikan materi yang ada dan motivasi yang dimiliki oleh mahasiswa untuk mendapatkan nilai pada saat ujian.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Pengaruh Metode *Role Play* Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Prestasi Belajar

Dalam Mata Kuliah Asuhan Kebidanan I di Akademi Kebidanan Bhakti Putra Bangsa Purworejo dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh cukup signifikan Metode *Role Play* Terhadap Hasil Prestasi Belajar Dalam Mata Kuliah Asuhan Kebidanan I di Akademi Kebidanan Bhakti Putra Bangsa Purworejo
2. Terdapat pengaruh cukup signifikan motivasi Belajar Terhadap Hasil Prestasi Belajar Dalam Mata Kuliah Asuhan Kebidanan I di Akademi Kebidanan Bhakti Putra Bangsa Purworejo
3. Terdapat pengaruh positif yang signifikan Metode *Role Play* dan motivasi belajar Terhadap Hasil Prestasi Belajar Dalam Mata Kuliah Asuhan Kebidanan I di Akademi Kebidanan Bhakti Putra Bangsa Purworejo.

SARAN

1. Untuk institusi harus lebih banyak menyediakan ruang untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *role play*
2. Penelitian dapat dilanjutkan dengan penelitian lain yang mengkaji lebih luas tentang faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar pada mahasiswa.
3. Penelitian ini dapat dilakukan di institusi lain dengan judul yang sama atau populasi lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2009. *Statuta Akademi Kebidanan Bhakti Putra Bangsa Purworejo*, Terbitan Untuk Kalangan Sendiri
- _____. 2009. *Buku Panduan Akademi Kebidanan Bhakti Putra Bangsa Purworejo*, Terbitan Untuk Kalangan Sendiri
- Ahmadi, A. 1998. *Tekhnik Belajar Yang Tepat*. Semarang. Mutiara Permata Widya
- Akbid Purworejo. 2011. *Administrasi Akademik : Rekapitulasi Hasil Studi Mahasiswa semester III Tahun Akademik 2011/2012*. Purworejo : Akademi Kebidanan Bhakti Putra Bangsa Purworejo.
- Baharuddin, H. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Basri, S. 2000. *Teaching speaking. Makalah disampaikan pada Penataran Instruktur Guru Bahasa Inggris SLTP Swasta tanggal 8 - 19 Pebruari 2000* di Jakarta.
- Budiarto,E. 2002. *Biostatistika Untuk Kedokteran Keluarga Dan Kesehatan Masyarakat*. Bandung : ECG
- BudiUtomo. C, 2010. *Model-model Pembelajaran*. Universitas Negeri Semarang
- Bloom.BS, 1982. *Human Characteristics and School Learning*. New York: McGraw-Hill Book Company
- Uno, H. 2011. *Model Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara
- Dalyono, M. 1997. "*Psikologi Pendidikan*". Jakarta: Rineka Cipta.
- DepDiknas. 2003. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depertemen Pendidikan Nasional
- Depkes RI. 2000. *KepMenDikNas RI no:232/U/2000 Tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum Tingkat Perguruan Tinggi*. Jakarta : Depkes RI
- Hadfield, J. 1986. *Harap's communication games*. Australia: Thomas Nelson and Son Ltd.
- Juliantara, K. *Pendekatan Pembelajaran Konvensional*. <http://edukasi.kompasiana.com/2009/12/20/pendekatan-pembelajaran-konvensional/>. 20 Maret 2012
- Kemenkes. 2010. *Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No: 1464/Menkes/PER/X/2010 tentang Ijin Dan Penyelenggaraan Praktik Bidan*. Jakarta. Departemen Kesehatan Republik Indonesia.
- Kusmiyati. 2009. *Perawatan Ibu hamil (Asuhan Ibu Hamil)*. Yogyakarta. Fitramaya.

Maslow, A. 1954 (edisi kedua 1970). *Motivation and Personality*. Harper & Row Publishers, New York,

Nasution, S. 1996. "Pengertian Prestasi Belajar". Tersedia pada <http://sunartombs.wordpress.com> .20 April 2012

_____. 2002. *Berbagai pendekatan dalam prestasi belajar mengajar*. Bandung. PT Bumi Aksara.

Notoadmodjo, S. 2002. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.

_____. 2005. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.

_____, 2010. *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta

Obstetri Fisiologi. 1983. *Obstetri Fisiologi*. Bandung. Eleman

Sardiman. 2007. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo

Saifuddin A, (2002), *Panduaan Praktis Pelayanan Kesehatan Maternal dan Neonatal*.

Sarwoko. 2009. *Pengaruh Metode Role Play Terhadap Pencapaian Hasil Ujian Asuhan Kebidanan I dengan Metode OSCA*. Tesis

Slameto. 2003. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Sofyan, M. 2002. *50 tahun IBI Bidan Menyongsong Masa Depan* . Jakarta : PP IBI.

Sukmadinata. N. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : ROSDA.

Sulistiyawati. A. 2011. *Asuhan Kebidanan Pada Masa kehamilan*. Jakarta : Salemba Medika

Suryabrata, S. 1982. *Anak-anak berbakat pembinaan dan pendidikannya*. Jakarta : Rajawali

_____. 1982. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: kanisius

Ropitasari. 2009. *Pengaruh Persepsi Dan Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Diujian Akhir program pada mahasiswa Diploma IV Kebidanan Universitas Sebelas Maret Surakarta*. tesis

Tu'u, T. 2004. *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta : Gramedia

Pusdiknakes Depkes RI. 2001. *Standar Pelayanan Kebidanan*. Jakarta: Pusat Tenaga Kesehatan Republik Indonesia

_____. 2002. *Kurikulum Nasional Diploma III Kebidanan*. Jakarta : Pusat Pendidikan Tenaga Kesehatan Departemen Kesehatan RI.

Poerwadarminta W.J.S *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka. 1987.

Poerwanto. 1986. "*Pengertian Prestasi Belajar*". Tersedia pada <http://sunartombs.wordpress.com>. 20 April 2012

Varney, H. 2007. *Manajemen Kebidanan*. Jakarta. Cetakan kedua

Wahjosumidjo, 1994, *Kepemimpinan dan Motivasi*, Ghalia Indonesia, Jakarta

Winkel. 1999. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada Offset