

***Role playing* Meningkatkan Nilai Ujian Akhir Mahasiswa Blok Profesionalisme Kedokteran**

Luh Gede Sri Yenny¹, I Made Wandia²

¹Bagian Fisiologi Fakultas Kedokteran & Ilmu Kesehatan Universitas Warmadewa, Denpasar

²Bagian Obstetri dan Ginekologi RS. Sanjiwani, Gianyar

Email: sriyenny82@yahoo.com

Abstrak

Pendidikan profesionalisme kedokteran merupakan salah satu komponen kurikulum yang sangat penting dalam kurikulum pendidikan dokter. Pengembangan dan perbaikan modul Blok Profesionalisme Kedokteran merupakan jembatan untuk menghasilkan lulusan kedokteran yang mampu bersikap dan berperilaku profesional. Pengembangan modul dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya yaitu dengan menerapkan metode *role playing*. Penerapan metode *role playing* dilakukan pada Blok Profesionalisme Kedokteran 2012 dan dibandingkan dengan Blok Profesionalisme kedokteran 2011 dimana pada saat itu metode *role playing* belum diterapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan nilai ujian akhir mahasiswa, jumlah lulusan dan motivasi mahasiswa untuk belajar mandiri. Didapatkan kelulusan yang lebih tinggi pada Blok Profesionalisme Kedokteran 2012 dibandingkan dengan Blok Profesionalisme Kedokteran 2011 yaitu 83,7%: 32,2%. Terdapat hubungan yang bermakna antara penggunaan metode *role playing* dengan nilai ujian akhir mahasiswa ($p < 0,05$) dan dengan kelulusan ($p < 0,05$). Sebagian besar mahasiswa merasa lebih termotivasi untuk belajar profesionalisme kedokteran (94,55%). Penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan nilai ujian akhir, jumlah lulusan dan motivasi mahasiswa untuk belajar mandiri Blok Profesionalisme Kedokteran 2012.

Kata Kunci: *role playing*, profesionalisme kedokteran, pendidikan kedokteran

Abstrak

[Role Playing Increases Students' Scores of Final Examination in the Block Medical Professionalism]

Medical professionalism education is one of very important curriculum components in medical education. Development and improvement of the module of the Block Medical Professionalism are the bridge to yielding a good, capable and professional medical doctor. The development of the module can be conducted in various ways, one of which is by applying the method of role playing. Role playing method applied at Block Medical Professionalism of 2012 was compared to Block Medical Professionalism of 2011 in which role playing was not applied. This research aimed to assess if there was increase of the result score of the students' final test, total number of passing students, and students' self motivation to study individually. The study results showed a higher number of passing students in medical professionalism block of 2012 as compared to medical professionalism block of 2011 (83.7% vs 32.2%). There was a significant correlation between role playing and the mean score of the students' final test ($p < 0.05$) and with the number of passing students ($p < 0.05$). Most student felt more motivated to learn medical professionalism (94.55%). Application of role playing method can improve the final test score, total number of passing students, and students' self motivation to study medical professionalism of 2012.

Key words: *role playing, medical professionalism, medical education*

PENDAHULUAN

Dalam dua dekade terakhir martabat luhur profesi kedokteran sedang menghadapi suatu tantangan yang serius. Banyaknya kasus-kasus seperti malpraktek dan pelanggaran etika di kalangan dunia

kedokteran telah berkembang menjadi semacam krisis yang dapat mengancam tradisi luhur profesi kedokteran dan kesehatan itu sendiri. Oleh karena itu pendidikan profesionalisme kedokteran merupakan salah satu komponen kurikulum

yang sangat penting dalam kurikulum kontemporer pendidikan dokter.^[1,2,3,4]

Pengembangan dan perbaikan modul blok Profesionalisme Kedokteran merupakan jembatan untuk menghasilkan lulusan kedokteran yang mampu bersikap dan berperilaku sebagai insan profesional mengacu kepada berbagai konsep dan asas profesionalisme kedokteran. Pengembangan modul blok dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya yaitu dengan memperbaiki strategi dan metode pembelajaran, memperbaiki isi dan materi kurikulum, memperbaiki sistem dan metode penilaian hasil belajar mahasiswa, serta membangun lingkungan belajar atau kultur yang kondusif. Sampai saat ini telah dikenal berbagai strategi pendidikan dan metode pembelajaran profesionalisme diantaranya yaitu: metode *role playing*, *white-coat ceremonies*, kursus-kursus singkat etika kedokteran, kajian kasus, dan *parable*.^[5]

Role playing yang diidentikkan dengan sosiodrama dan bermain peran, merupakan strategi dan metode pembelajaran yang sangat menarik. Metode ini merupakan salah satu metode mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Metode ini digunakan untuk melatih mahasiswa bersikap profesional berdasarkan berbagai literatur, cerita, dan ilmu pengetahuan yang telah mereka dapat. Metode ini kadang-kadang juga disebut metode dramatisasi. Hanya bedanya pada metode ini naskahnya tidak disiapkan terlebih dahulu.^[6] Dalam *role playing* mahasiswa memerankan suatu karakter yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan *role playing* dapat melatih perhatian personal, kebiasaan, dan partisipasi aktif. Selain itu juga *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi.^[6]

Dalam profesionalisme kedokteran, metode *role playing* ini merupakan metode yang efektif. Di samping mengetahui tentang kasus-kasus etika, moral, dan hukum yang terjadi, mahasiswa juga dapat lebih memahami dan menghayati nilai-nilai dalam cerita yang diperankan dengan

harapan akan dapat meningkatkan mutu lulusan di bidang profesionalisme kedokteran.^[6,7,8]

Keuntungan akademik yang dapat diperoleh dari *role playing* diantaranya yaitu: 1). Dapat melatih mahasiswa untuk merefleksikan pengetahuannya ke dalam suatu subjek (*role playing* merupakan metode terbaik untuk *mereview* materi di akhir kuliah), 2). Mahasiswa dapat menggunakan konsep dan argumentasi yang sesuai dengan perannya, 3). Mahasiswa dapat membentuk suatu konsep dimana *active learning* sangat berperan dibandingkan dengan *surface learning*, 4). Menghidupkan dan memediasi materi akademik yang telah diberikan secara deskriptif dan teoritik, dan 5). Melatih rasa empati mahasiswa terhadap posisi dan perasaan orang lain.^[6,7,8]

Oleh karena hal tersebut di atas penelitian ini dibuat untuk mengetahui apakah metode *role playing* dapat meningkatkan nilai ujian akhir mahasiswa Blok Profesionalisme Kedokteran. Penelitian bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan nilai ujian akhir mahasiswa, jumlah lulusan dan motivasi mahasiswa untuk belajar mandiri pada Blok Profesionalisme Kedokteran.

METODE

Penelitian merupakan penelitian eksperimental. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa angkatan tahun 2012/2013 dan mahasiswa angkatan 2011/2012. Mahasiswa angkatan 2012/2013 sejumlah 55 orang merupakan mahasiswa yang sedang mengikuti Blok Profesionalisme kedokteran pada tahun 2012. Mahasiswa angkatan 2011/2012 sebagai pembanding sejumlah 59 orang merupakan mahasiswa yang telah mengikuti Blok Profesionalisme kedokteran 2011 dimana pada saat itu metode *role playing* belum diterapkan. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 minggu.

Variabel bebas pada penelitian ini adalah metode *role playing*, variabel tergantung yaitu nilai Blok Profesionalisme Kedokteran tahun 2012, nilai Blok Profesionalisme Kedokteran tahun 2011,

kelulusan mahasiswa dan motivasi mahasiswa untuk belajar mandiri.

Urutan pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- a. Kuliah dilakukan secara klasik di ruang kuliah. Kuliah diharapkan dapat memberikan uraian konsep pembahasan setiap topik yang tercakup di dalam Blok Profesionalisme Kedokteran. Kuliah tersebut secara umum bertujuan untuk memberikan gambaran tentang ciri-ciri seorang dokter yang profesional, menjelaskan konsep dan asas pokok etika kedokteran, menjelaskan pentingnya aspek kultural dan sosial ekonomi dalam praktek kedokteran, dan aspek hukum dalam praktek kedokteran.
- b. *Role Playing* dikerjakan di ruang kuliah. Mahasiswa dibagi menjadi 6 kelompok yang terdiri dari maksimal 10 mahasiswa. Jumlah Setiap kelompok ditunjuk untuk membuat drama yang berisikan tentang nilai-nilai profesionalisme kedokteran dalam praktek sehari-hari.
- c. Judul/topik drama dibuat oleh pengelola blok. Judul tersebut disesuaikan dengan topik-topik kuliah yang diberikan pada blok profesionalisme kedokteran. Terdapat 6 topik besar yaitu *professional personal attribute*, *life long learning*, etika kedokteran, aspek kultural-sosial ekonomi dalam praktek kedokteran, spiritualitas dalam praktek kedokteran dan hukum dalam praktek kedokteran. Judul yang diberikan kemudian akan lebih menghusus mengacu pada topik tersebut. Penentuan pemilihan judul oleh masing-masing kelompok dilakukan secara acak dengan sistem pengundian 30 menit sebelum *role playing* dilakukan.
- d. Pelaksanaan *role playing* memakai urutan-urutan sebagai berikut: persiapan dan penjelasan aktivitas oleh dosen, persiapan aktivitas oleh mahasiswa, pelaksanaan *role playing*, dan diskusi setelah aktivitas *role playing* selesai.

- e. *Role playing* ini diadakan 3 kali selama blok berlangsung. Terdapat enam topik garis besar kuliah dimana *role playing* dilakukan setelah dua topik utama kuliah selesai diberikan. Setiap pertemuan *role playing*, terdapat dua kelompok yang ditunjuk untuk membuat drama dengan cara diacak.
- f. Nilai akhir dihitung dari nilai ujian tulis akhir profesionalisme memakai metode MCQ (80% terhadap nilai akhir), penyusunan dan presentasi makalah yang (10% terhadap nilai akhir), dan kemampuan dan sikap yang dinilai oleh tutor saat diskusi kelompok dengan *metode chek list* (10% terhadap nilai akhir).
- g. Tingkat motivasi mahasiswa untuk belajar mandiri diukur dengan menggunakan kuesioner pada akhir blok.
- h. Pada akhir blok dihitung rerata nilai ujian akhir, persentase kelulusan, dan tingkat motivasi mahasiswa untuk belajar mandiri, dimana nilai kelulusan bila skor minimal 70.

HASIL

Pada Blok Profesionalisme Kedokteran 2012 dimana metode *role playing* diterapkan, didapatkan nilai mahasiswa berdistribusi normal dengan rata-rata 76,76 (standar deviasi 5.78). Sedangkan pada Blok Profesionalisme Kedokteran 2011 yang tidak menerapkan metode *role playing* didapatkan nilai mahasiswa tidak berdistribusi normal dengan median 67 (nilai minimum 53 dan maksimum 77).

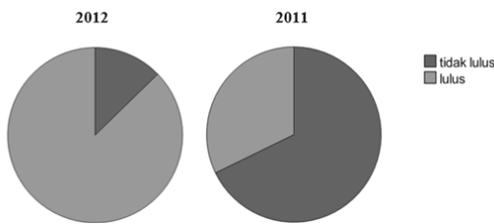
Karakteristik subjek penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Karakteristik Subjek Penelitian Blok Profesionalisme Kedokteran

Tahun	Variabel	Rerata ± SB atau median (Min - Max)	Uji Kolmogorov-Smirnov
2012	Nilai Blok	76.76 ± 5.78	P=0.061
	Kelulusan Lulus	48 (83.7%)	
	Tidak lulus	7 (12.7%)	
2011	Nilai blok	67 (53-77)	P= 0.019*
	Kelulusan Lulus	19 (32.2%)	
	Tidak lulus	40 (67.8%)	

Keterangan : * distribusi data tidak normal; SB: standar baku.

Berdasarkan jumlah kelulusan didapatkan kelulusan yang lebih tinggi pada Blok Profesionalisme Kedokteran 2012 yaitu 83,7% dibandingkan kelulusan pada Blok Profesionalisme Kedokteran 2011 yang hanya 32.2%.



Gambar 1. Distribusi kelulusan mahasiswa pada Blok Profesionalisme Kedokteran

Untuk mengetahui hubungan antara penggunaan metode *role playing* dengan nilai ujian akhir mahasiswa digunakan uji hipotesis komparatif variable numerik 2 kelompok dengan uji T tidak berpasangan bila memenuhi syarat dan bila tidak memenuhi syarat dipakai uji alternatifnya yaitu uji Mann-Whitney. Berdasarkan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov menyatakan data tidak berdistribusi normal sehingga digunakan uji non parametrik menggunakan uji Mann-Whitney. Didapatkan hubungan yang bermakna antara penggunaan metode *role playing* dengan nilai ujian akhir mahasiswa Blok Profesionalisme Kedokteran (p=0,000).

Berdasarkan uji Chi-Square didapatkan perbedaan yang bermakna antara penggunaan metode *role playing* dengan kelulusan mahasiswa (p=0,000), dengan demikian berarti penggunaan metode *role playing* berhubungan positif dengan tingkat kelulusan mahasiswa (Tabel 2).

Untuk mengetahui peranan *role playing* terhadap motivasi mahasiswa untuk belajar mandiri pada Blok Profesionalisme Kedokteran 2012 digunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data yang diisi oleh mahasiswa angkatan 2012/2013 dimana metode ini diterapkan (55 orang) (Tabel 3).

Tabel 2. Hubungan antara penggunaan metode *role playing* dengan kelulusan mahasiswa

Penggunaan metode <i>role playing</i>	Kelulusan		Total	Chi-Square
	Ya	Tidak		
Ya	48	7	55	P = 0,000
Tidak	19	40	59	
Total	67	47	114	

Tabel 3. Hasil survei hubungan *role playing* dengan motivasi mahasiswa pada Blok Profesionalisme Kedokteran 2012.

No	Pertanyaan	Ya (%)	Tidak (%)	Total (%)
1	Apakah metode pembelajaran <i>role playing</i> anda anggap penting untuk meningkatkan pemahaman tentang kuliah yang diberikan sebelumnya?	54 (98,18%)	1 (1,82%)	55 (100%)
2	Apakah dengan adanya <i>role playing</i> anda merasa lebih memahami kuliah yang diberikan tentang profesionalisme kedokteran?	54 (98,18%)	1 (1,82%)	55 (100%)
3	Apakah <i>role playing</i> dapat meningkatkan motivasi anda dalam belajar profesionalisme kedokteran?	52 (94,55%)	3 (5,45%)	55 (100%)
4	Apakah selama mengikuti pelaksanaan <i>role playing</i> anda merasa lebih bersemangat?	53 (96,36%)	2 (3,64%)	55 (100%)
5	Apakah menurut anda metode <i>role playing</i> tetap dipakai sebagai metode pembelajaran pada blok profesionalisme kedokteran tahun depan?	54 (98,18%)	1 (1,82%)	55 (100%)
6	Apakah metode <i>role playing</i> dapat dipakai sebagai salah satu metode pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa pada blok lain?	50 (90,9%)	5 (9,1%)	55 (100%)

Berdasarkan hasil kuesioner

didapatkan sebagian besar mahasiswa merasa lebih termotivasi dan bersemangat untuk belajar profesionalisme kedokteran pada Blok Profesionalisme Kedokteran 2012. Metode *role playing* dianggap penting oleh mahasiswa, karena dengan metode ini mahasiswa lebih mudah untuk memahami materi kuliah yang diberikan dalam blok yang terbukti dengan nilai akhir mahasiswa yang meningkat dibandingkan blok sebelumnya. Mahasiswa juga merasa penting untuk tetap menerapkan metode ini pada blok berikutnya dan blok-blok lainnya.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa pelaksanaan *role playing* meningkatkan nilai ujian akhir dan jumlah kelulusan pada Blok Profesionalisme Kedokteran 2012 yaitu 83,7% dibandingkan kelulusan pada Blok Profesionalisme Kedokteran 2011 yang hanya 32,2%. Penggunaan metode *role playing* juga memiliki hubungan positif yang signifikan dengan nilai ujian akhir mahasiswa pada Blok Profesionalisme Kedokteran dengan $p < 0,05$ ($p = 0,000$) serta berhubungan positif dengan tingkat kelulusan mahasiswa ($p = 0,000$). Metode *role playing* juga meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar mandiri pada Blok Profesionalisme Kedokteran.

Penelitian lain juga banyak mendukung peranan *role playing* dalam proses pembelajaran. Penelitian penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas III SDN Benerwojo Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran PKn mengalami peningkatan. Pada siklus I guru mengalami kesulitan dalam menerapkan metode *role playing* kemudian pada siklus II guru menjadi lebih terampil dalam pembelajaran. Ini terbukti dari hasil perolehan skor aktivitas guru dalam pembelajaran pada siklus I mencapai skor 75 yang mengalami peningkatan pada siklus II yang mencapai skor 85 dengan kriteria baik. Hal ini juga diikuti dengan peningkatan aktivitas belajar siswa. Pada

siklus I taraf keberhasilan peningkatan aktivitas belajar siswa mencapai 66,67 dengan kriteria cukup, kemudian meningkat menjadi 83,33 pada siklus II dengan kriteria baik. Hasil belajar siswa aspek kognitif dan afektif juga mengalami peningkatan. Hasil belajar aspek kognitif pada siklus I mencapai prosentase keberhasilan 70 dengan kriteria cukup. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan prosentase keberhasilan 94,44 dengan kriteria sangat baik. Peningkatan ini juga diikuti hasil belajar siswa aspek afektif, yang pada siklus I mencapai prosentase keberhasilan 70,55 dengan kriteria cukup, dan pada siklus II mencapai taraf keberhasilan 81,67 dengan kriteria baik.^[9]

Penelitian pada Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta pada semester genap tahun 2010/2011 yang bertujuan untuk mengetahui implementasi *role playing* untuk meningkatkan nilai-nilai karakter mahasiswa pada mata kuliah ekonomi kerakyatan menunjukkan terjadinya peningkatan nilai-nilai karakter mahasiswa dilihat dari indikator disiplin, kerja keras, kreatif, dan kemampuan komunikasi mahasiswa. Kenaikan terbesar terjadi pada nilai kreatif (19,6%), pada kemampuan komunikasi terjadi peningkatan sebesar 18,9%. Pada indikator disiplin terjadi kenaikan sebesar 10,9%. Indikator kerja keras masih berada di urutan paling bawah dalam peningkatan masing-masing indikator karakter yang hanya menunjukkan kenaikan 7,4%.^[10]

Penelitian tindakan kelas atau *classroom action research* di jurusan PGSD Universitas negeri Yogyakarta pada semester gasal tahun ajaran 2010/2011 menunjukkan bahwa kemampuan berbicara mahasiswa pada pembelajaran bahasa Inggris menggunakan teknik *role-playing* mengalami peningkatan. Peningkatan ditandai dengan keaktifan berbicara menggunakan bahasa Inggris, interaksi secara lisan antar mahasiswa yang berperan sebagai guru, maupun siswa terhadap guru menggunakan bahasa Inggris, dan perhatian terhadap seluruh materi yang diberikan

dalam proses pembelajaran. Peningkatan ini juga didukung dengan nilai rata-rata kelas yang didapat dari hasil pengamatan mendalam oleh peneliti dan kolaborator terhadap proses kegiatan *role-playing* dari 161,18 (siklus I), menjadi 176,31 (siklus II). Secara garis besar, peningkatan nilai rata-rata dari siklus I ke siklus II adalah 15,13 atau 6,37%.^[11]

Role playing yang diidentikkan dengan sosiodrama merupakan salah satu metode mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Metode ini digunakan untuk melatih mahasiswa bersikap profesional berdasarkan ilmu pengetahuan yang telah mereka dapat.⁶ Keuntungan metode *Role playing* yaitu mahasiswa dapat lebih tertarik terhadap topik yang diberikan dan dapat terlibat langsung secara aktif pada pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa pada topik tersebut. Metode ini juga dapat mengajarkan empati dan sudut pandang dari berbagai perspektif yang berbeda yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran profesionalisme kedokteran khususnya dan ilmu lain pada umumnya.^[6,7,8]

SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan nilai ujian akhir, jumlah lulusan dan motivasi mahasiswa untuk belajar mandiri Blok Profesionalisme Kedokteran 2012.

Penelitian ini menunjukkan penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan akademik mahasiswa. Metode ini dapat diterapkan pada blok-blok lain yang terkait dengan perilaku agar dapat lebih meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang materi pembelajaran yang diberikan untuk meningkatkan mutu dan jumlah lulusan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Steinbrook R. Online disclosure of physician-Industry relationships. *N Engl J Med* 2009; 360: 325-327.
2. Collier J. Doctors, patients, and the

3. pharmaceutical industry (editorial). *BMJ* 2009; 338: b443
4. Hillman BJ, Goldsmith JC. The uncritical use of high-tech medical imaging. *N Engl J Med* 2010; 363: 4-5.
5. Steinbrook R. Controlling conflict of interest - Proposals from the Institute of Medicine. *N Engl J Med* 2009; 360: 2160-2163.
6. Stern DT, Papadakis M. The developing physician – Becoming a professional. *N Engl J Med* 2006; 355: 1794-1799.
7. Jarvis L., Odell K., Mike. Role-Playing as a Teaching Strategy. *Strategies for Application and Presentation Staff Development and Presentation*, 2002. Available Troianohttp://www.economics.ltsn.ac.uk/advice/roleplay.htm. Accessed May 6th 2012.
8. Hollitt, MJ. Peer review role-playing as a method of teaching senior undergraduate. *scienceCAL-laborate*, October 2008.
9. Armstrong, JS. Role Playing: A Method to Forecast Decisions. *Principles of Forecasting: A Handbook for Researchers and Practitioners*, J. Scott Armstrong (ed.): Norwell, MA: Kluwer Academic Publishers, 2000.1-21.
10. Khotimah dan Rulasmini. Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas III SDN Benerwojo Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan. S1 Program Studi PGSD. Universitas negeri Malang 2009. Available from: <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=40400>. Diakses: 15 desember 2012.
11. Baroroh, K. Upaya meningkatkan Nilai-nilai Karakteristik peserta didik melalui penerapan metode *role playing*. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* 2011; (8): 2. Available from: <http://staff.uny.ac.id/sites/>

default/files/penelitian/Kiromim%20Baroroh,%20S.Pd.,M.Pd./793-2700-1-PB.pdf.

11. Mustadi, A. *Speaking skill improvement melalui role playing pada kompetensi English for instruction* di PDGS available from: <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/9%20Artikel-Role%20PlayingTerbit%20Jurnal%20Didaktika%20Vol%203%20Jan%202012.pdf>. Diakses 15 Desember 2012.