

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI DAN PRESTASI BELAJAR

Yuliza Andriyani Siregar¹⁾, Riyanto²⁾

¹⁾ STIKes Bhakti Husda Bengkulu, ²⁾ Universitas Bengkulu

¹⁾ yulizaa.siregar@gmail.com, ²⁾ riyanto@unib.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan model pembelajaran Bermain Peran untuk meningkatkan kepercayaan diri dan prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Keperawatan Menjelang Ajal dan Paliatif semester V STIKes Bhakti Husada Bengkulu. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan kuasi eksperimen. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kombinasi (*Mixed Method Research*) yang merupakan gabungan penelitian kaji tindakan (*Action Research*) dan penelitian eksperimen (*Experiment Research*). Tahap penelitian adalah 1) Tahap Perencanaan, 2) Tahap Implementasi, 3) Tahap Observasi 4) Tahap Refleksi. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa kelas VA semester ganjil tahun 2021/2022 STIKes Bhakti Husada Bengkulu. Jumlah mahasiswa dalam kelas PTK berjumlah 25 orang, kelas eksperimen 25 orang dan kelas kontrol 25 mahasiswa. Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan observasi dan tes, analisis data menggunakan skor rata-rata dan uji- *t* yang terdiri dari uji beda antar siklus dan uji beda dua sampel yang tidak berhubungan. Hasil penelitian menunjukkan penerapan model Bermain Peran dapat meningkatkan kepercayaan diri, prestasi belajar pada mata kuliah Keperawatan Menjelang Ajal dan Paliatif Semester V STIKes Bhakti Husada Bengkulu.

Kata kunci: *Model pembelajaran Bermain Peran, Kepercayaan Diri dan Prestasi Belajar, Keperawatan Menjelang Ajal dan Paliatif*

**APPLICATION OF LEARNING MODELS PLAYING ROLES TO INCREASE CONFIDENCE AND
LEARNING ACHIEVEMENT**

Yuliza Andriyani Siregar¹⁾, Riyanto²⁾

¹⁾ STIKes Bhakti Husda Bengkulu, ²⁾ Universitas Bengkulu

¹⁾ yulizaa.siregar@gmail.com, ²⁾ riyanto@unib.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the learning model of playing roles to increase confidence and student learning achievement in nursing courses ahead of death and Palliative semester V STIKES Bhakti Husada Bengkulu. The type of research conducted is a class of class action (PTK) and quasi experiments. The research method used in this study is the combination research method (mixed method research) which is a combination of Action Research and Experiment Action Research (Experiment Research). The research phase is 1) Planning Stage, 2) Implementation Stage, 3) Observation Stage 4) Reflection Stage. The subjects of this study were class VA students odd semester of 2021/2022 Stikes Bhakti Husada Bengkulu. The number of students in the PTK class amounts to 25 people, the experimental class of 25 people and the control class of 25 students. Data collection techniques, namely using observation and tests, data analysis using the average score and test consisting of different tests between cycles and two unrelated sample tests. The results of the study show that the application of role playing models can increase self-confidence, learning achievement in nursing courses ahead of death and Palliative semester V Stikes Bhakti Husada Bengkulu.

Keywords: *learning model playing roles, confidence and learning achievement, nursing before death and palliative*

PENDAHULUAN

Pendidikan yang diselenggarakan di Indonesia pada dasarnya adalah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia seutuhnya untuk kepentingan pembangunan bangsa Indonesia. Namun demikian, komponen yang dianggap paling mempengaruhi proses pendidikan dan paling menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan adalah komponen pendidik. Oleh karena itu, profesionalisme kerja dosen perlu ditingkatkan untuk mengoptimalkan peran dosen dalam proses pembelajaran yang lebih baik sehingga akan menghasilkan output yang unggul. Agar proses pembelajaran lebih menarik serta bermakna bagi mahasiswa, maka diperlukan suatu pembelajaran yang inovatif yang disajikan dalam setiap pembelajaran yang dilakukan (Depdiknas, 2008)

Tugas utama seorang pendidik atau dosen adalah mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, juga seni melalui Tri Dharma Pendidikan Tinggi. Selain melaksanakan perkuliahan juga tutorial, dosen diharapkan dapat terus melakukan penelitian pada bidang keahliannya dan memberikan bimbingan kepada mahasiswa. Sebagai seorang ilmuwan, dosen perlu mempublikasikan secara teratur karya tulis ilmiah dan hasil penelitiannya di konferensi akademik serta di tutut mampu mengembangkan bahan ajar agar ilmu yang di berikan dapat diserap secara optimal, salah satu cara dengan mengembangkan bahan ajar.

Tujuan dari pembelajaran itu sendiri merupakan suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku yang diwujudkan dalam bentuk aktivitas untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Dalam hal ini dosen dituntut untuk selalu kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan

menggunakan model, strategi, dan pendekatan yang tepat, maka dosen dapat menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik. Belajar akan lebih bermakna apabila peserta didik dapat mengalami apa yang dipelajarinya atau peserta didik dapat menemukan pengetahuannya sendiri.

Proses belajar mengajar akan terorganisir dengan baik apabila terdapat mahasiswa dengan segala potensinya yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik serta tenaga pengajar yang berkompeten. Tenaga pengajar harus membuat kondisi belajar dengan nyaman dengan kemampuan mahasiswa yang terbatas. Walaupun sarana dan prasarana disekolah lengkap tetapi tidak disertai dengan keterampilan dosen dalam melaksanakannya maka proses pembelajaran akan kurang berjalan dengan baik.

“Seorang dosen sudah seyogyanya mengetahui dan memiliki gambaran yang menyeluruh mengenai proses belajar mengajar yang terjadi, serta langkah-langkah apa yang diperlukan sehingga tugas-tugas kedosenan dapat dilaksanakan dengan baik dan memperoleh hasil sesuai dengan tujuan yang diharapkan, (Anisatul, 2009: 3)”.

Kemampuan dosen sangatlah diperlukan dalam mengimplementasi model pembelajaran yang berpedoman pada mutu peningkatan intensitas keterlibatan mahasiswa secara efektif, yakni pengembangan model pembelajaran dengan menggunakan model bagaimana mahasiswa dengan belajar secara efektif, aktif serta tidak membosankan sehingga bisa mendapatkan prestasi belajar yang baik dan memuaskan, sehingga dosen sebaiknya lebih bijak dan pandai untuk memilih model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dan disampaikan.

Namun pada praktiknya di sekolah para dosen masih banyak yang

menggunakan model pembelajaran dengan cara lama yakni menggunakan model konvensional pembelajaran yang berorientasi pada materi dan berpusat pada dosen, komunikasi yang terjadi cenderung satu arah, kegiatan lebih menekankan mahasiswa mendengar dan mencatat seperlunya, suasana bertanya tidak muncul dari mahasiswa menyamaratkan kemampuan mahasiswa, dan berorientasi pada target pencapaian kurikulum dengan metode tanya jawab, ceramah dengan berdiskusi saja sehingga perlu adanya tambahan atau inovasi terhadap model yang sudah ada, sehingga jika terjadi permasalahan dalam pembelajaran khususnya pada aspek penguasaan kelas dapat teratasi.

“Oleh sebab itu, dosen harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dengan meningkatkan kesempatan belajar bagi mahasiswanya dan memperbaiki kualitas pengajarannya, (Usman, 2011:21).

Pada mata kuliah Keperawatan Menjelang Ajal dan Paliatif merupakan jenis pelayanan kesehatan yang berfokus untuk meringankan gejala klien, bukan berarti kesembuhan. Perawatan paliatif care adalah pendekatan yang bertujuan memperbaiki kualitas hidup pasien dan keluarga yang menghadapi masalah berhubungan dengan penyakit yang dapat mengancam jiwa, melalui pencegahan dan membantu meringankan penderitaan, identifikasi dini dan penilaian yang tertib serta penanganan nyeri dan masalah lain baik fisik, psikososial dan spiritual yang biasanya dilakukan dengan metode komunikasi (ceramah) (WHO 2011). Hal ini jika model yang digunakan masih konvensional dalam artian proses pembelajaran ada dalam orientasi dosen sehingga peran dosen lebih banyak sebagai sumber belajar menimbulkan verbalisme dan sangat kurang memberikan kesempatan pada mahasiswa

untuk berpartisipasi secara total hanya proses mental, tetapi sulit dikontrol besar kemungkinan prestasi belajar mahasiswa akan menurun karena mahasiswa cenderung monoton sehingga membuat jenuh dan kurang bersemangat dalam mata kuliah ini.

Pendekatan pada mata perkuliahan ini yang paling tepat adalah pendekatan *Student Center Learning*. Dimana mahasiswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan seharusnya lebih banyak menggunakan metode ISS (*Interactive skill station*) dan *Problem Base Learning*. *Interactive skill station* diharapkan mahasiswa belajar mencari materi secara mandiri menggunakan berbagai sumber kepustakaan seperti internet, expert dan lain-lain, yang nantinya akan didiskusikan dalam kelompok yang telah ditentukan. Sedangkan untuk beberapa pertemuan dosen akan memberikan kuliah singkat diawal untuk memberikan kerangka pikir dalam diskusi. Untuk materi-materi yang memerlukan keterampilan, metode yang akan dilakukan adalah bermain peran.

Untuk meningkatkan rasa kepercayaan diri dan prestasi belajar memerlukan model khusus. Salah satu model yang dianggap tepat untuk diterapkan untuk mengubah anggapan mahasiswa tersebut yaitu model pembelajaran Bermain Peran. Model ini melatih mahasiswa untuk mengatasi rasa malu, model Bermain Peran memiliki kelebihan sebagai berikut menyenangkan bagi mahasiswa, menarik minat mahasiswa dalam belajar, keinginan mahasiswa untuk belajar akan meningkatkan, rasa percaya diri mahasiswa meningkat dan memiliki kebebasan untuk mengemukakan pendapat dan sebagainya.

Menurut Kumara dalam Ghufron (2010:34) berpendapat bahwa, kepercayaan diri ciri kepribadian yang

mengandung arti keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri. Berdasarkan teori di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa pengertian kepercayaan diri adalah: keyakinan atas kemampuan yang dimiliki seseorang untuk melakukan sesuatu dengan berani dan tanggung jawab dalam mengambil keputusan sehingga dapat meningkatkan prestasinya.

Penelitian serupa yang dilakukan untuk menerapkan model pembelajaran yang diteliti oleh Sarofah, (2015). "yang berjudul penerapan model Bermain Peran untuk meningkatkan prestasi belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) mahasiswa kelas V (studi multi kasus di MI Bendiljatiwetan Sumber gempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangau kabupaten Tulungagung. Program studi ilmu Pendidikan dasar islam program pascasarjana, IAIN Tulung Agung. Kesimpulan hasil penelitian menunjukan bahwa prestasi belajar mahasiswa kelas V (lima) meningkat dengan penerapan model barmain peran dimasing-masing lokasi penelitian tersebut yang ditunjukan dengan nilai rata-rata mata pelajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) perkelas di atas nilai kritria ketentusan minimal (NBL).

Berdasarkan pengamata pada mata kuliah Keperawatan Menjelang Ajal dan Paliatif, mata kuliah ini membahas tentang perspektif keperawatan dan konsep keperawatan paliatif, teknik menyampaikan berita buruk dan masih banyak aspek yang lain sehingga proses belajar mengajar dalam mata kuliah Keperawatan Menjelang Ajal dan Paliatif ini banyak materi yang harus di hapalkan. Hal ini jika model yang digunakan masih konvensional besar kemungkinan prestasi belajar mahasiswa akan menurun. Permasalahan utama pada mata kuliah Keperawatan Menjelang Ajal dan Paliatif bagi mahasiswa pada umumnya adalah sulit karena banyak proses yang harus dipahami karna mahasiswanya di tuntut untuk bisa memposisikan diri pada suatu karakter

tertentu untuk mampu mengkomunikasikan permasalahan yang dihadapi.

Di dalam kamus besar Bahasa Indonesia (1995: 523), dinyatakan bahwa "konvensional adalah tradisional", selanjutnya tradisional diartikan sebagai "sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun", oleh karena itu model konvensional dapat juga disebut sebagai model tradisional yang mana dalam proses belajar mengajar dilakukan dengan cara yang lama, yaitu dalam penyampaian pelajaran pengajar masih mengandalkan ceramah. Sehingga pada pembelajaran ini kegiatan proses belajar mengajar didominasi oleh pengajar. Hal ini mengakibatkan peserta bersifat pasif, karena peserta didik hanya menerima apa yang disampaikan oleh pengajar, akibatnya mahasiswa mudah jenuh, kurang inisiatif, dan bergantung pada pengajar.

Ada beberapa model yang diterapkan pada mata kuliah keperawatan menjelang ajal salah satu model tersebut adalah model bermain peran. Model Bermain Peran bisa membuat minat mahasiswa semakin meningkat dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti tertarik mengambil penelitian dengan model Bermain Peran ini karena model bermain peran termasuk model yang mengarahkan mahasiswa untuk mendalami materi dengan bermain mahasiswa akan menyimak secara seksama materi yang akan disampaikan.

Kegiatan Bermain Peran ini diharapkan lebih baik dan efektif untuk digunakan atau dipraktikan sebagai kegiatan yang dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan sosial dan keterampilan berbicara. Karena dengan Bermain Peran mahasiswa terlibat langsung untuk berinteraksi serta bersosialisasi antara mahasiswa satu

dengan mahasiswa lainnya. Dengan bersosialisasi sudah dapat dipastikan semua mahasiswa yang mempunyai kurang rasa percaya diri akan berubah perilakunya akan menjadi lebih aktif dan komunikatif tidak menjadi pemalu, tidak mempunyai rasa ingin menang sendiri, selalu mengerjakan hal-hal yang positif, dan prestasi belajar akan meningkat.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model pembelajaran Bermain Peran untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Dan Prestasi Belajar Mahasiswa semester V (Lima) Mata Kuliah Keperawatan Menjelang Ajal dan Paliatif di STIKes Bhakti Husada Bengkulu

Rosmala (2018:35) Model merupakan suatu istilah yang berhubungan, rancangan, atau pola. Dalam kamus Bahasa Indonesia, model merupakan suatu pola (ragam, acuan dan sebagainya) dari sebuah hal yang ingin dibuat atau dihasilkan. Istilah model dalam lingkup proses pembelajaran diartikan dalam satu pola, yang memberikan nuansa pembelajaran agar berlangsung secara optimal.

Menurut Kaharuddin dan Hajeniati (2020: 51) Role playing / Bermain Peranyaitu dengan metode drama atau peran. Model pembelajaran ini melibatkan mahasiswa dalam suatu situasi tertentu dan menunjukkan respon yang seharusnya dilakukan. Pembelajaran melalui Bermain Peran ini melatih interaksi dan mengekspresikan diri secara nyata sebagai contoh atas kejadian yang sebenarnya. Hal ini juga bisa digunakan untuk Latihan komunikasi yang baik, atau interaksi dengan orang lain atau klien

Mu'awanah (2018: 266) Langkah-langkah model pembelajaran Bermain Peran adalah: 1. Dosen Menyusun / menyiapkan skenario yang ditampilkan; 2 Menunjukan beberapa mahasiswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum perkuliahan; 3 Dosen membentuk kelompok

mahasiswa yang anggotanya 5 orang; 4 Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai; 5 Memanggil para mahasiswa yang sudah di tunjuk untuk melakonkan scenario yang sudah dipersiapkan; 6 Masing-masing mahasiswa duduk dikelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati scenario yang sedang diperagakan; 7 Setelah selesai dipentaskan, masing-masing mahasiswa diberi kertas sebagi lembar kerja untuk membahas; 8 Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulanya; 9 Dosen memberikan kesimpulan secara umum; 10 Evaluasi; dan 11 Penutup

Lina dan Klara Sr. (2010: 27) Rasa tidak percaya diri yang muncul pada diri seseorang adalah sesuatu yang wajar. Rasa tidak percaya diri muncul karena ketidakberanian, rasa takut salah, rasa malu dilihat banyak orang. Hal ini harus dikikis sedikit demi sedikit. Rasa percaya diri bukanlah bakat, rasa percaya diri dapat di pupuk dan di bangun dalam diri seseorang.

Kemendikbud dikutip Yan Vita (2016: 126) indikator aspek percaya diri antara lain: 1 Berani tampil di depan kelas; 2 Berani mengemukakan pendapat; 3 Berani mencoba hal baru; 4 Mengemukakan pendapat terhadap suatu masalah atau topik; 5 Mengajukan diri sebagai ketua kelas atau sebagai pendosens kelas lain; 6 Mengajukan diri untuk mengerjakan tugas atau soal di papan tulis; 7 Mencoba hal-hal baru yang bermanfaat; 8 Mengungkapkan kritikan membangun terhadap karya orang lain; 9 Memberikan argument yang kuat untuk mempertahankan pendapat

Prestasi belajar berkenaan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik, (Arifin Z, 2009: 12). Syah (2010: 141) prestasi belajar adalah hasil interaksi dari sebagai faktor yang mempengaruhi proses belajar secara

keseluruhan

METODE

penelitian ini menggunakan metode penelitian kombinasi (*mixed method research*) yang merupakan gabungan penelitian kaji tindak (*action research*) dan penelitian (*experiment research*). Prosedur penelitian yang akan dilakukan pada penelitian ini meliputi beberapa tahap yang harus diikuti oleh peneliti yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penelitian Kuasi Eksperimen (*Quasi Experiment*). Lokasi penelitian tindakan kelas dilakukan di STIKes Bhakti Husada Bengkulu. Beralamatkan di Jalan K inibalu 8 Kebun Tebeng Bengkulu

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2021-2022 dari pertengahan bulan Januari sampai akhir bulan Februari 2022. Penelitian ini dilakukan di kelas VA, VB dan VC. Subjek penelitian adalah kelas VA sebagai kelas PTK yang berjumlah 25 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa laki-laki berjumlah 9 orang dan perempuan berjumlah 16 mahasiswa.

Populasi untuk kelas kuasi eksperimen adalah kelas VB dengan jumlah mahasiswa sebanyak 25 mahasiswa yang terdiri dari 10 mahasiswa laki-laki dan 15 mahasiswa perempuan, dan kelas VC dengan jumlah mahasiswa sebanyak 25 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa laki-laki berjumlah 7 dan mahasiswa perempuan berjumlah 18 mahasiswa. Sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa semester V (lima) STIKes Bhakti Husada Bengkulu sampel ini dipilih secara random yaitu dengan mengundi antara VA dan VB dan terpilih VB kelas kuasi eksperimen dan VC kelas Kontrol.

Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi (pengamatan) dan tes. peneliti menggunakan beberapa instrument untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh peneliti yaitu Lembar Observasi Aktivitas

Dosen, Lembar Observasi Kepercayaan Diri dan Tes. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data observasi dalam kegiatan pembelajaran, data analisis aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran, data analisis aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran komunikasi terapeutik, trapi modalitas dan kegawatan keperawatan paliatif. Analisis data meliputi Analisis Data Observasi Pelaksanaan Penerapan Model pembelajaran Bermain Peran, Analisis Data Tes dan Uji *t-test*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Siklus 1

mengamati pelaksanaan penggunaan model pembelajaran Bermain Perandan kepercayaan diri mahasiswa. Pelaksanaan siklus 1 dilaksanakan pada hari kamis tanggal 07 Januari 2022. Observasi pada dosen dilakukan oleh pengamat 1, pada lembar observasi dosen siklus 1 diperoleh skor 37 dengan rata-rata 2,64 kriteria Baik. Sedangkan dari pengamat 2 lembar observasi dosen siklus 1 diperoleh skor 36 dengan rata-rata 2,57 kriteria Baik.

Observasi percaya diri mahasiswa dilakukan oleh pengamat 1 dan pengamat 2. Skor yang diperoleh dari lembar observasi pengamat 1 siklus 1 adalah 53 dengan rata-rata 2,11 kriteria kurang. Sedangkan dari pengamat 2 lembar observasi percaya diri siklus 1 diperoleh skor 56 dengan rata-rata 2,24 kriteria kurang

Pada pre-test dan post-test siklus 1 rata-rata nilai dari 25 mahasiswa, terdapat 16 mahasiswa yang mendapat nilai 70 ke atas dikatakan tuntas. Sedangkan 8 mahasiswa memperoleh nilai 70 ke bawah dinyatakan belum tuntas. Ketuntasan belajar klasikal siklus 1 yaitu 50%.

hasil uji *t* pre-test pada siklus pertama diperoleh *t* *hitung* sebesar 6,90 bila dikonsultasikan pada *t* *tabel* dengan dk 24 pada taraf signifikansi 0,05 atau 5% sebesar

2,06 maka t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *pre-test* dengan nilai rata-rata *post-test* atau terjadi peningkatan prestasi belajar mahasiswa yang signifikan pada siklus pertama

hasil Siklus 2

Pelaksanaan siklus 2 dilaksanakan pada hari Senin tanggal 14 Januari 2022. Observasi pada dosen dilakukan oleh pengamat 1 pengamat 2. Skor yang diperoleh dari lembar observasi pengamat 1 siklus 2 adalah 40 dengan rata-rata 2,86 kriteria baik. Sedangkan dari pengamat 2 lembar observasi siklus 2 diperoleh skor 42 dengan rata-rata 3,00 kriteria baik

bahwa rata-rata nilai kemampuan kepercayaan diri mahasiswa pada proses pembelajaran pada siklus kedua adalah 2,70 dan kategori “ Baik. Hal ini menunjukkan peningkatan jika dibandingkan dengan siklus 1 ($2,70 > 2,17$).

nilai rata-rata *pre-test* 53 dan *post-test* 73 dengan ketuntasan belajar *pre-test* dan *post-test* mencapai 28% dan 76% atau ada 7 mahasiswa untuk *pre-test* dan 19 mahasiswa untuk *post-test*. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada siklus kedua mengalami kenaikan dibandingkan dengan siklus pertama, secara klasikal mahasiswa belum dikategorikan tuntas, karena mahasiswa yang memperoleh nilai ≥ 70 baru mencapai 44% artinya belum mencapai persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu 85%

Hasil uji t *pre-test* dan *post-test* pada siklus kedua diperoleh t_{hitung} sebesar 7,70 bila dikonsultasikan pada t_{tabel} dengan dk 24 pada taraf signifikansi 0,05 atau 5% sebesar 2,064, maka t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *pre-test* dengan nilai rata-rata *post-test* atau terjadi peningkatan prestasi belajar mahasiswa yang signifikan pada siklus kedua

Hasil uji t *post-test* siklus pertama dan *post-test* siklus kedua diperoleh nilai t_{hitung} 2,31. Bila dikonsultasikan pada t_{tabel} dengan dk 24 pada taraf signifikansi 0,05 atau 5% sebesar 2,06, ternyata t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , berarti hasil *post-test* siklus kedua naik secara signifikan dibandingkan dengan *post-test* siklus pertama

Hasil Siklus 3

Rata-rata nilai pada proses pembelajaran model Bermain Peran pada siklus ketiga adalah 3,25 termasuk dalam kategori “ Baik. rata-rata nilai kemampuan kepercayaan diri mahasiswa pada proses pembelajaran pada siklus ketiga adalah 3,08 dan kategori “ Baik “. Hal ini mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus dua ($3,08 > 2,70$).

Nilai rata-rata *pre-test* 56,2 dan *post-test* 79,4 dengan ketuntasan belajar *pre-test* dan *post-test* mencapai 28% dan 88% atau ada 7 mahasiswa untuk *pre-test* dan 22 mahasiswa untuk *post-test*. hasil uji t *pre-test* dan *post-test* pada siklus kedua diperoleh t_{hitung} sebesar 11,5 bila dikonsultasikan pada t_{tabel} dengan dk 24 pada taraf signifikansi 0,05 atau 5% sebesar 2,064, maka t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *pre-test* dengan nilai rata-rata *post-test* atau terjadi peningkatan prestasi belajar mahasiswa yang signifikan pada siklus ketiga

Hasil uji t *post-test* siklus pertama dan *post-test* siklus kedua diperoleh nilai t_{hitung} 3,22. Bila dikonsultasikan pada t_{tabel} dengan dk 24 pada taraf signifikansi 0,05 atau 5% sebesar 2,064, ternyata t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , berarti hasil *post-test* siklus ketiga naik secara signifikan dibandingkan dengan *post-test* siklus kedua

Hasil Prestasi Belajar kelas Eksperimen dan kontrol

pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata pre test 47,4 dan post test

77,6 selisih sebesar 30,2 dengan ketuntasan belajar klasifikal mencapai 80% atau 20 mahasiswa mencapai tuntas belajar dengan mendapatkan nilai di atas NBL. Sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata Pre test 45,4 dan post test 64,4

hasil perhitungan uji t jika dikonsultasikan pada tabel dengan dk 48 pada taraf signifikan 0,05 atau 95% sebesar 2,01 maka t hitung 4,13 lebih besar dari pada t tabel. Hal ini berarti bahwa hasil penghitungan uji t eksperimen dan kontrol maka yang di uji dapat disimpulkan t hitung lebih besar dari t tabel maka terdapat perbedaan rata-rata pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Pembahasan

1. Penerapan Pembelajaran Bermain Peran dalam Mata Keperawatan Menjelang Ajal

Dari hasil observasi Percaya Diri Mahasiswa melalui penerapan pembelajaran Bermain Peran dilaksanakan sebanyak 3 siklus pembelajaran. Dari hasil siklusnya diperoleh gambaran bahwa Kepercayaan Diri Mahasiswa dalam pembelajaran dapat meningkat. Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap lembar observasi aktivitas mahasiswa tampak bahwa terjadi peningkatan rata-rata lembar observasi Percaya Diri Mahasiswa dalam melaksanakan siklus pertama, siklus kedua, dan siklus ketiga.

Menurut Abu Ahmadi Bermain Peran berarti tiruan atau suatu perbuatan yang bersifat pura-pura saja. Sebagai metode mengajar, Bermain Peran dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang menggambarkan keadaan sebenarnya.

Metode membuat suatu peniruan terhadap sesuatu yang nyata, terhadap keadaan sekelilingnya (*state of affaris*) atau proses. Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan oleh beberapa ahli tersebut di atas, dapat dipahami bahwa metode Bermain Peran merupakan suatu model pembelajaran yang dilaksanakan oleh dosen dengan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu.

2. Penerapan Model Bermain Peran dalam Mata Kuliah Keperawatan Menjelang Ajal dan Paliatif Semester V Prodi Keperawatan STIKes Bhakti Husada Bengkulu

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan pembelajaran melalui penerapan metode Bermain Peran yang telah dilaksanakan sebanyak 3 siklus, diperoleh gambaran bahwa prestasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran telah meningkat. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat berdasarkan hasil analisis yang dilakukan terhadap hasil pre test dan post test setiap siklusnya perkembangan prestasi belajar mahasiswa mencapai NBL dan kriteria ketuntasan belajar secara klasikal dengan nilai Pre test dan Post tes diperoleh pada siklus pertama mahasiswa yang mendapatkan nilai 70 ke atas sebanyak 8 orang, sedangkan pada siklus kedua mengalami peningkatan sebanyak 14 orang dan siklus ketiga mengalami peningkatan sebanyak 19 orang. Dengan ini penerapan metode Bermain Peran dapat meningkatkan percaya diri dan prestasi mahasiswa semester V STIKes Bhakti Husada Bengkulu.

3. Efektifitas penggunaan model pembelajaran Bermain Peran

Hasil analisis data tentang perbedaan hasil belajar mahasiswa yang diajar dengan penggunaan model pembelajaran Bermain Peran dengan pembelajaran konvensional diperoleh hasil sebagai berikut. Kelas yang diajar dengan penggunaan model pembelajaran Bermain Peran mahasiswa berjumlah 25 orang, sedangkan kelas yang diajar secara konvensional mahasiswa berjumlah 25 orang. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah apakah hasil belajar mahasiswa yang diajar dengan penggunaan model pembelajaran Bermain Peran lebih efektif dari pada mahasiswa yang diajar secara konvensional. Berdasarkan hasil pengujian dasar-dasar analisis diperoleh, yaitu data hasil belajar mahasiswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran Bermain Peran dan mahasiswa yang diajar secara konvensional mempunyai varians yang homogen maka pengujian menggunakan uji-t. Hasil yang diperoleh adalah $t = 4,13$ karena t

hitung besar dari t table (2,01), sehingga berdasarkan kriteria pengujian berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara hasil belajar mahasiswa yang diajar dengan model pembelajaran Bermain Peran dengan mahasiswa yang diajar secara konvensional. Dan ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Bermain Peran lebih efektif digunakan untuk mengajar mata kuliah Keperawatan Menjelang Ajal dan Paliatif khususnya kepada mahasiswa semester V (lima) Prodi Keperawatan STIKes Bhakti Husada Bengkulu, Prestasi belajar adalah kemampuan yang dimiliki mahasiswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil peristiwa belajar dapat muncul dalam berbagai jenis perubahan atau membuktikan tingkah laku seseorang, menurut Sudjana (2009:67). Dari proses belajar diharapkan mahasiswa memperoleh prestasi belajar yang baik sesuai dengan tujuan instruksional khusus yang ditetapkan sebelum proses belajar berlangsung

PENUTUP

Simpulan

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa
3. penerapan model pembelajaran *snowball throwing* efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yang signifikan pada mata pelajaran PPKn dibandingkan dengan model konvensional.

Saran

Berdasarkan hasil maka disarankan:

1. Bagi guru
Guru sebaiknya dapat menerapkan model pembelajaran yang mampu membuat siswa memiliki kemampuan berpikir kritis sehingga siswa dapat lebih mudah menguasai dan mengingat materi pembelajaran.

2. Bagi siswa

Siswa harus dapat memiliki kesadaran untuk terus belajar giat dan aktif pada proses pembelajaran serta harus dapat memahami bahwa pembelajaran bukan hanya sekedar mencari nilai, namun pembelajaran harus dimulai dengan motivasi dengan mengembangkan kemampuan berpikir kritis agar memperoleh prestasi belajar yang lebih baik

3. Bagi peneliti selanjutnya

guru atau peneliti dalam pembelajaran lain agar dapat melakukan penyempurnaan penelitian ini dengan berpedoman pada kekurangan yang ada agar dapat diperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisatul, Mufarokah, 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta
- Arifin, Zaenal, 2009 *Evaluasi Pembelajaran* Jakarta Dirjen Pendidikan Islam. Depag
- Depdiknas, 2008 *Keperawatan dan perawatan lingkungan*, Jakarta. Depdiknas
- Ghufron, 2010. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineke Cipta
- Hajeniati 2020 *Penerapan model Bermain Peran untuk meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa kelas VII SMP Negeri 1 Jonggat*. 2016/2017
- Lina dan Klara, 2010 *Panduan Menjadi Remaja Percaya Diri*, Jakarta, Nobel Edu Media
- Mu'awanah, Laila. 2022 *Omplementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak untuk meningkatkan hasil belajar Peserta Didik pada Materi Pokok Akhlak Terpuji Kelas IV Semester Genap di SD Islam AL- Firdaus Magelang Tahun Pelajaran 2-17/2018*. Prosiding Konferensi nasional Ke-7 Program Pascasarjana Perguruan Tinggi Muhammadiyah Aisyoyah (APPPTMA) Jakarta 23-24 maret 2022
- Muhibbin, Syah. 2000 *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rosmala, 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Medan: Cipta Pustaka Media
- Sarofah, 2015. penerapan model Bermain

Peran untuk meningkatkan prestasi belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) mahasiswa kelas V (studi multi kasus di MI Bendiljatiwetan Sumber gempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangau kabupaten Tulungagung

Sudjana, Nana, 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo

Usman, 2011. *Suatu Pengantaran Metodologi*, Salatiga: C.V Saudara

Yan Vita 2016 "*Penguatan Sikap Percaya Diri Melalui Dreams Book bagi mahasiswa: Tegalombo I UPT Dinas Pendidikan ,Kali Jambe*