

Cek Turnitin

Efektifitas Penerapan Metode Role Playing di Masa Pandemi Covid - 19

 DOSEN

 CEK TURNITIN

 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3308004522

Submission Date

Aug 4, 2025, 3:47 PM GMT+7

Download Date

Aug 4, 2025, 3:48 PM GMT+7

File Name

Efektifitas_Penerapan_Metode_Role_Playing_di_Masa_Pandemi_Covid_-_19.doc

File Size

371.5 KB

19 Pages

3,111 Words

20,705 Characters

29% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

- 27%  Internet sources
- 21%  Publications
- 12%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 27% Internet sources
- 21% Publications
- 12% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	anyflip.com	3%
2	Student papers	Universitas Brawijaya	2%
3	Internet	repository.iainbengkulu.ac.id	2%
4	Internet	text-id.123dok.com	1%
5	Internet	repository.radenintan.ac.id	1%
6	Internet	www.scribd.com	1%
7	Internet	id.123dok.com	1%
8	Internet	digilib.unila.ac.id	<1%
9	Internet	proceeding.mbunivpress.or.id	<1%
10	Internet	journal.unj.ac.id	<1%
11	Student papers	Universitas Muria Kudus	<1%

12	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia	<1%
13	Internet	digilib.iain-palangkaraya.ac.id	<1%
14	Internet	docplayer.info	<1%
15	Internet	ojs.fkip.ummetro.ac.id	<1%
16	Internet	juliwi.com	<1%
17	Internet	radarsemarang.jawapos.com	<1%
18	Publication	Bakhoh Jatmiko, Ezra Tari, Hengki Wijaya. "Covid-19 dan Pendidikan Tinggi Teolo...	<1%
19	Internet	infopasti.net	<1%
20	Internet	repository.metrouniv.ac.id	<1%
21	Publication	Hilda Safitri. "PROFESIONALISME GURU DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH", Op...	<1%
22	Internet	eprints.ums.ac.id	<1%
23	Internet	egaartika.blogspot.com	<1%
24	Internet	pdfs.semanticscholar.org	<1%
25	Internet	123dok.com	<1%

26	Publication	TAUFIK RAHMAN. "PEMBELAJARAN DARING DI ERA COVID-19", SocArXiv, 2020	<1%
27	Internet	cyberthreat.id	<1%
28	Internet	staffnew.uny.ac.id	<1%
29	Internet	berita.upi.edu	<1%
30	Internet	e-journal.unipma.ac.id	<1%
31	Internet	garuda.kemdikbud.go.id	<1%
32	Internet	medan.radiosmartfm.com	<1%
33	Internet	www.buletin.k-pin.org	<1%
34	Internet	www.researchgate.net	<1%
35	Internet	www.syekhnurjati.ac.id	<1%
36	Publication	Tia Anggraini, Sukasno Sukasno, R. Angga Bagus Kusnanto. "Model Kooperatif Ti...	<1%
37	Internet	core.ac.uk	<1%
38	Internet	guruberbagi.kemdikbud.go.id	<1%
39	Internet	istanacerita.com	<1%

40	Internet	lib.unnes.ac.id	<1%
41	Internet	poskita.co	<1%
42	Internet	pt.scribd.com	<1%
43	Internet	www.kompasiana.com	<1%
44	Publication	Didik Efendi. "PERAN ORANG TUA DALAM PEMBELAJARAN MODEL DISTANCE LEAR...	<1%
45	Publication	NUR NAJMINA RIHANI. "PEMBELAJARAN JARAK JAUH DALAM MASA PANDEMI COV...	<1%
46	Internet	eprints.uny.ac.id	<1%
47	Internet	id.scribd.com	<1%
48	Internet	repository.iainpurwokerto.ac.id	<1%
49	Internet	repository.syekhnurjati.ac.id	<1%

BAB IV

Efektifitas Penerapan Metode Role Playing di Masa Pandemi Covid - 19

Ambar Winarti

Stikes Muhammadiyah Klaten

mamaambar37@gmail.com

Abstrak

33 Covid-19 yang lebih dikenal dengan sebutan Virus Corona adalah suatu wabah penyakit dengan penyebaran yang sangat luar biasa cepat menyeluruh di hampir seluruh dunia. Negara Indonesia juga terkena dampak Covid-19 sekitar awal bulan Maret 2020. Akibat dari adanya virus corona di Indonesia banyak kerugian cukup besar yang timbul di semua lingkungan khususnya lingkungan ekonomi, dan merambat ke lingkungan pendidikan sehingga beberapa model pendidikan yang dirubah sangat drastis dari proses pembelajaran secara konvensional dan tatap muka secara langsung dirubah menjadi pembelajaran melalui jaringan pembelajaran dilakukan secara *online* menggunakan berbagai aplikasi yang tersedia di internet dengan cara membayar atau langganan maupun yang tersedia secara gratis berikut ini: *Google Classroom, Google meet, Zoom, Video Call, Wa Group, Youtube, dan Massanger*. Penggunaan metode daring dengan memanfaatkan aplikasi tersebut di Stikes Muhammadiyah sudah lumayan efektif. Walaupun ada Kendala yang mungkin timbul saat pelaksanaan pembelajaran daring salah satunya masalah koneksi atau jaringan internet mahasiswa yang kurang mendukung. Metode *role playing* bertujuan agar peserta didik dapat membiasakan diri dengan ungkapan-ungkapan proses keperawatan kegiatan sosial yang dilakukan perawat di rumah sakit. Metode *role playing* akan membantu peserta didik mencapai kompetensi komunikasi Bahasa Inggris keperawatan mulai dari “*Assessing, Diagnosing, Planning, Implementing and Evaluating*”. Pemilihan metode *role playing* dimaksud untuk mengetahui peningkatan keterampilan berkomunikasi Bahasa Inggris. Faktor penentu keefektifitasan penerapan metode *role playing* di masa pandemi Covid-19 diperlukan kerjasama antara pendidik dan peserta didik Prodi D.III Keperawatan Stikes Muhammadiyah Klaten.

26 **Kata kunci:** *Efektifitas, Metode Role Playing, Pandemi Covid-19, Prodi D.III, Stikes Muh. Klaten,*

24 4.1 Pendahuluan

Covid-19 atau sebutan lainnya Corona Virus awal mula muncul di Tiongkok pada akhir Desember 2019. Virus tersebut diketahui menyebar ke beberapa negara dan awal bulan Maret 2020 masuk ke Indonesia. Karena kecepatan dan keganasan proses menyebar virus ini Sehingga WHO 60 *Covid-19 dan Pendidikan di Indonesia*

menetapkan sebagai wabah pandemi global.

Virus Corona banyak menimbulkan berbagai macam gejala mulai dari yang memiliki ringan, sedang atau tanpa gejala sama sekali sampai dengan yang memiliki gejala berat, seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS) (Kementerian Kesehatan 2020).

Pemerintah Indonesia mengambil langkah preventif guna mengurangi resiko tertularnya virus corona dengan memberikan beberapa himbauan kepada masyarakat untuk tetap berada di rumah, bekerja dan belanja juga dari rumah *work from home (WFH)* termasuk kegiatan belajar mengajar dan kegiatan beribadah pun dilakukan dari rumah saja. Pemberlakuan *lockdown* pun diambil pemerintah Indonesia dalam mencegah penularan termasuk kebijakan Pembatasan Sosial Berskala besar (PSBB). Beberapa kegiatan di luar rumah dihentikan seperti misalnya: penutupan operasional sementara pusat perbelanjaan tempat-tempat pendidikan dan tempat peribadatan.

Kemendikbud mengeluarkan kebijakan untuk mengurangi penularan Covid-19 dengan diberlakukannya proses pembelajaran jarak jauh alias pembelajaran berbasis Dalam jaringan dengan menggunakan layanan internet, proses pembelajaran yang semula dilakukan dengan tatap muka, dirubah menjadi proses pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran secara *online* (Kemendikbud, 2020).

Di zaman seperti sekarang ini proses pembelajaran menggunakan jaringan atau berbasis daring adalah hal yang biasa tidak termasuk sulit karena bisa dipastikan hampir semua lapisan masyarakat terlebih peserta didik memiliki telepon pintar, (*smartphone*) yang dapat digunakan untuk berbagai

Keperluan sehari-hari. layanan aplikasi yang tersedia di telepon pintar atau *smartphone* antara lain: *zoom*, *google classroom*, *google meet*, *video call* maupun *youtube* sudah bukan barang baru bagi peserta didik (Abbas, E., W., & Rajiani, I, 2020).

Metode *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan ajar melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik tergantung kepada apa yang diperankan khususnya tokoh-tokoh sosial yang ada di masyarakat. Dalam hal ini *role play* yang dimaksud adalah memainkan peran perawat dalam proses keperawatan dengan tujuan agar peserta didik membiasakan diri dengan ungkapan-ungkapan yang melekat pada proses keperawatan yang biasa dilakukan oleh perawat baik yang sedang belajar maupun sudah bekerja di rumah sakit.

Metode *role playing* memiliki beberapa kelebihan antara lain: dapat mengasah daya ingat peserta didik dengan melatih dirinya untuk, memahami, dan mengingat isi bahan yang diperankan. Dengan begitu daya ingat akan terus terasah dan bertahan lebih lama karena peserta didik terlatih berinisiatif dan kreatif secara mandiri. (Puji Lestari, 2019).

Pemanfaatan metode *role playing* pada masa pandemi Covid-19 tentu bukan tanpa kendala, mulai dari masalah teknis sampai dengan saat pelaksanaan proses pembelajaran, masalah yang muncul antara lain: masalah jaringan, masalah ini mungkin disebabkan karena tidak semua peserta didik bertempat tinggal di tempat yang jaringan internetnya mendukung. Masalah selanjutnya adalah mahalnya kuota, hal ini yang sering dijadikan alasan peserta didik untuk tidak mengikuti pembelajaran karena alasan kuota, atau walaupun mengikuti mereka sering menutup kamera saat pembelajaran berlangsung, sehingga pendidik tidak bisa memperlihatkan keseriusan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, bisa jadi peserta didik hanya sekedar membuka aplikasinya saja namun tetap melakukan aktivitas lain, dengan cara mematikan kamera tetapi lupa tidak mematikan mikropornya, hal ini juga merupakan kendala yang serius karena pada saat pendidik menjelaskan materi atau memberikan informasi terkait materi pembelajaran terganggu dengan adanya suara-suara dari luar yang masuk dan mengganggu peserta didik yang lain.

4.2 Literature Review

4.2.1 Efektifitas

Metode Role playing dapat dirasakan keefektifitasannya karena proses Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dengan senang diberikan kesempatan untuk mengekspresikan tokoh yang dipilih, belajar dengan efektif karena peserta didik dapat memilih sendiri topik yang sesuai dengan karakternya, belajar secara spesifik artinya ilmu pengetahuan dan sikap serta pengetahuan yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan dengan demikian keefektifitasan metode role playing dapat dirasakan sangat efektif (Eliza Sinambela, 2015). Pembelajaran yang efektif diawali dengan proses pembelajaran yang menarik, penyapaian dengan cara yang tepat dan menyenangkan, kemudian harus memiliki tujuan dan bermanfaat bagi peserta didik.

Proses pembelajaran yang efektif adalah proses yang dilakukan dengan prosedur yang tepat, menyenangkan dan mampu membuat peserta didik mendapatkan manfaat yang ditimbulkan dari proses pembelajaran tersebut, manfaat lainnya peserta didik dapat ilmu pengetahuan dan ketrampilan. Setidaknya ada enam ciri dalam pembelajaran:

- a. Peserta didik menjadi pengkaji aktif dalam lingkungannya dengan cara mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan.
- b. Pendidik menyediakan materi pembelajaran yang dijadikan kerangka berfikir dan berinteraksi selama proses pembelajaran.
- c. Aktivitas-aktivitas peserta didik sepenuhnya didasarkan pada pengkajian.
- d. Pendidik secara aktif memberikan arahan dan tuntunan kepada peserta didik dalam menganalisis informasi yang disampaikan.
- e. Orientasi pembelajaran berisi materi dan pengembangan keterampilan berpikir.
- f. Pendidik menggunakan teknik pembelajaran yang bermacam-macam sesuai dengan tujuan dan gaya pembelajaran pendidik.

Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa pembelajaran yang

disampaikan dengan prosedur yang tepat akan dapat meningkatkan ketrampilan, diharapkan ilmu pengetahuan baru dan meningkatkan daya ingat yang bisa dipertahankan lebih lama, dengan demikian metode yang seperti ini dapat disebut dengan pembelajaran efektif.

4.2.2 Role Playing

Pembelajaran dengan memainkan peran atau dengan Metode *Role Playing* merupakan suatu metode penyampaian informasi dan materi perkuliahan dengan cara *Role* (peran) dan *Playing* (bermain). *Role playing* merupakan tindakan pembelajaran yang dilakukan secara sadar oleh kelompok peserta didik dalam memperagakan materi pembelajaran secara singkat.

Pembelajaran yang menggunakan metode simulasi serta mereplikasikan proses-proses perilaku merupakan pembelajaran dengan metode *role playing*. Menurut Yoyce dan Meil (2000) *Role playing* adalah pembelajaran yang dilakukan dengan melakukan proses tiruan tingkah laku, meneniru dan memerankan tokoh proses pembelajaran ini bisa juga dinamakan dengan proses pembelajaran social (*Social Model*) karena proses pembelajaran ini menekankan pada sifat sosial.

Metode *role playing* memiliki beberapa keunggulan dan juga beberapa kelemahan antara lain:

1. Keunggulan-keunggulan metode Role Playing

- a. Peserta didik terlibat aktif untuk memainkan peran atau *role playing* merupakan pengalaman pertama yang menyenangkan dan sulit dilupakan oleh peserta didik akan dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik.
- b. Peserta didik dilibatkan secara menyeluruh memainkan peran atau *role playing* adalah metode yang sangat menarik dan menyenangkan, sehingga memungkinkan perkuliahan menjadi dinamis penuh antusias.
- c. Peserta didik di berikan kesempatan untuk memainkan peran atau *role playing* agar bisa membangkitkan gairah semangat dan optimisme dalam menumbuhkan rasa kebersamaan antar teman.
- d. Peserta didik dilibatkan secara penuh dalam bermain peran atau *role playing* di Stikes Muhammadiyah Prodi D.III Keperawatan agar peserta didik dapat secara langsung memainkan peran perawat di rumah sakit.

2. Kelemahan metode role playing *Covid-19 dan Pendidikan di Indonesia*

- a. Kegiatan untuk melakukan permainan tokoh atau *role playing* jelas sangat membutuhkan lebih banyak waktu karena belum semua tokoh dikenal oleh peserta didik sehingga peserta didik membutuhkan waktu untuk mempelajari tokoh yang akan diperankan sehingga tidak semua peserta didik dapat giliran untuk memerankan tokoh *Role Playing*
- b. Kegiatan untuk melakukan permainan tokoh atau *role playing* peserta didik sering kesulitan sering kali ditemukan peserta didik yang kesulitan memerankan tokoh atau model yang belum begitu dikenal, sehingga pendidik membutuhkan memerankan tokoh atau model yang akan diperankan sehingga membutuhkan banyak waktu untuk memberikan motivasi
- c. Kegiatan untuk melakukan bermain peran atau *role playing* diperlukan kerja keras dari peserta didik dan dari pendidik sendiri
- d. Kegiatan untuk melakukan bermain peran atau *role playing* sangat diperlukan tingkat ketelitian dan ketepatan dalam memperhitungkan waktu yang dibutuhkan, sehingga tidak melebihi alokasi waktu yang sudah dijadwalkan.

3. Langkah-langkah yang dibutuhkan dalam bermain peran atau *role playing*:

- a. Menentukan tujuan pembelajaran lebih cermat dan lebih awal untuk penentuan kegiatan bermain.
- b. Pemilihan konteks dan scenario yang tepat diharapkan akan lebih berhasil dalam penggunaan bermain peran atau *Role Playing*.
- c. Latihan-latihan pendahuan akan sangat menentukan keberhasilan metode bermain peran atau *role palying*.
- d. Kegiatan proses pembelajaran dengan peragaan dari tokoh merupakan metode bermain peran atau *role playing*
- e. Dalam menyimpulkan kesimpulan akhir memerlukan waktu khusus agar dapat menyimpulkan sesuai dengan peran dan

tokoh yang diperankan dalam *role playing*.

- f. Membutuhkan waktu tersendiri diakhir pelaksanaan untuk memberikan penilaian metode perermain peran atau *Role Playing*.

4.2.3 Pandemi Covid-19

Covid-19 atau Virus Corona ditetapkan oleh WHO sebagai wabah yang membahayakan dan dinyatakan sebagai pandemi pada Maret 2019. Untuk pertama kali wabah ini ditemukan di Wuhan Tiongkok, penyakit ini menyebar ke seluruh penjuru dunia dengan cepat dan sangat membahayakan. Indonesia salah satu negara yang terdampak virus ini.

Virus Corona merupakan virus penyakit dengan beberapa gejala, mulai gejala ringan hingga gejala berat. Jenis Virus Corona yang menyebabkan gejala berat seperti: *Middle East Respiratory Syndrome (MERS)* dan *Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS)* (Kementerian kesehatan Indonesia, 2020).

Langkah preventif pemerintah yang diambil dalam rangka mengurangi resiko penularan Virus Corona adalah dengan menghimbau kepada masyarakat agar mengurangi aktifitas di luar rumah, mengurangi kerumunan, dan juga menjaga jarak, hal ini juga berlaku bagi dunia pendidikan kegiatan pembelajaran tatap muka secara langsung di kelas dibatasi, bahkan sekarang diberlakukan pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran berbasis daring menggunakan beberapa layanan aplikasi yang tersedia di internet.

4.3 Rumusan masalah

Diberlakukan pembelajaran menggunakan jaringan internet menimbulkan beberapa permasalahan, baik pada proses pembelajaran berlangsung maupun pada saat persiapan proses pembelajaran. Dari permasalahan yang muncul dapat dirumuskan sebagai berikut: "Seberapa efektif penerapan metode *role playing* di masa Pandemi Covid-19 Prodi D.III Keperawatan Stikes Muhammadiyah Klaten?"

4.4 Analisis dan Pembahasan

Pendidikan adalah suatu proses belajar mengajar, penyampaian informasi dan ilmu pengetahuan kepada peserta didik baik melalui lembaga formal maupun lembaga non formal. Secara umum bisa dikatakan bahwa pendidikan memiliki arti yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat (Abbas, E.W., & Rijiani, I, 2019). Untuk mencapai masa depan yang lebih

6

baik diperlukan suatu usaha dan wadah bagi peserta didik yaitu pendidikan,

2

Covid-19 dan Pendidikan di Indonesia

69

1

baik formal maupun non formal. Pendidikan yang sesungguhnya, bermakna sebagai pengajaran dan pembelajaran, pendidikan juga berupaya menolong anak manusia mengembangkan potensinya (Abbas, E.W., Mu'in,F., Barkatullah,A.H., Kania,N & Ghalib,S, 2020) Pembelajaran adalah kegiatan Tenaga pendidik dalam rangka menyampaikan informasi dan ilmu pengetahuan baru kepada peserta didik. Ciri pembelajaran tercapai apabila memiliki tujuan pengantar informasi dan ilmu pengetahuan tercapai apabila seorang pendidik paham dengan apa yang harus dilakukan.

5

Metode *role playing* adalah pembelajaran dengan cara penguasaan penguasaan bahan-bahan mata ajar dengan melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dimiliki oleh peserta didik (A'la Miftahun, 2011) Metode *role playing* secara umum diperankan oleh minimal 2 orang dalam imajinasi dan penghayatan dalam memerankan tokoh baik sebagai tokoh hidup maupun tokoh yang sudah mati. Metode *role playing* atau sosiodrama berasal dari kata *sosio* yang artinya sosial atau peran sosial jadi peserta didik memerankan tokoh sosial di masyarakat pada umumnya, sedangkan drama artinya mempertunjukkan (Syaiful, 2011). Metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang memberikan tugas kepada peserta didik untuk memerankan satu tokoh sosial yang mengandung unsur masalah sehingga peserta didik dapat memecahkan masalah yang ada hubungannya dengan masalah sosial. Metode *role playing* memiliki beberapa kelebihan antara lain: peserta didik dapat melatih dirinya sendiri untuk memahami dan mengingat isi materi pembelajaran. Seperti misalnya memerankan tokoh perawat di rumah sakit peserta didik harus memahami dan mengingat-ingat bagaimana perawat menjalankan tugasnya di rumah sakit dengan demikian daya ingat mahasiswa harus tajam dan tahan lama karena terlatih untuk berinisiatif dan kreatif.

31

14

17

13

1

22

18

Covid-19 yang dampaknya menyebar ke semua sektor kehidupan, termasuk didalamnya adalah dunia pendidikan. Pemerintah berupaya keras untuk meminimalisir penularan virus ini dengan mengeluarkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), Pembelajaran yang selama ini dilakukan secara langsung tatap muka di kelas, sekarang ini benar-benar dibatasi dan digantikan dengan pembelajaran berbasis daring atau pembelajaran jarak jauh. Kebijakan ini diberlakukan untuk pendidikan jenjang pendidikan dasar sampai perguruan tinggi.

Di era modern seperti sekarang ini pembelajarn berbasis daring merupakan suatu hal yang bisa dibilang lebih mudah dilaksanakan, hampir semua peserta didik memiliki telepon pintar (*Smartphone*), kemajuan teknologi ini memungkinkan semua informasi tersampaikan dengan cepat. Ada banyak layanan aplikasi yang bisa digunakan dalam pembelajaran berbasis daring ini seperti misalnya: *Google Classroom*, *Google Meet*, *Zoom Meeting*, *WA Group*, *Video Call* dan masih beberapa aplikasi yang tersedia di internet. Untuk pengoperasiannya semua aplikasi itu sudah sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari secara umum maka dibilang cukup mudah. Aplikasi tersebut memiliki peran menginformasikan atau mengirim informasi atau mentransfer ilmu pengetahuan (*transfer knowledge*) yang memiliki beberapa kelemahan yang sudah harus dipikirkan cara pemecahannya, di antara kelemahan kelemahan pembelajaran berbasis daring tersebut adalah: seringkali terkendala masalah jaringan atau sinyal, karena tidak semua peserta didik bertempat tinggal yang jaringan internetnya mendukung, Mahalnya Kuota hal ini yang sering sekali dikeluhkan oleh beberapa peserta didik dengan mahalnya kuota sering dijadikan alasan untuk tidak mengikuti pembelajaran. Walaupun mengikuti pembelajaran kadang-kadang peserta didik tidak menyalakan kamera dengan alasan menghemat kuota Pembelajaran berbasis daring juga dirasa (*nges*) kurang memiliki rasa karena tidak bisa bertatap muka secara langsung hanya bertatap muka secara virtual. Dengan begitu pendidik tidak bisa memantau kegiatan peserta didik, apakah benar-benar mengikuti pembelajaran atau hanya sekedar membuka aplikasi kemudian ditinggal melakukan aktivitas lainnya.

Metode *role playing* adalah suatu penguasaan materi pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peran peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan peran dilakukan dengan memerankan sebagai perawat di rumah sakit mulai dari “*Assessing, Diagnosing, Implementing, and Evaluating*” permainan peran ini umumnya dilakukan lebih dari satu orang, tergantung kepada apa yang diperankan (Syaiful Bhari Djamarah, Azwan Zain, 2007).

Pada prakteknya penggunaan metode *role playing* di lapangan, pendidik sering kali menemui kendala, kendala atau hambatan berupa kekurangan atau kelemahan dari metode *role playing* antara lain: sebagian besar peserta didik yang tidak terlibat dalam *role playing* menjadi kurang antusias, kadang

15 terkesan *cuek* tidak peduli, *role playing* memakan banyak waktu baik waktu untuk persiapan dalam rangka pemahaman ini mata kuliah maupun pada pelaksanaan. *Role playing* memerlukan tempat yang cukup luas, jika ruangan sempit menjadi kurang bebas, apalagi saat ini perkuliahan dilakukan secara jarak jauh, sehingga peserta didik kesulitan untuk menyesuaikan peran yang dibebankan.

23 Kelebihan metode *role playing* pada pembelajaran adalah pembelajaran terarah secara baik. Pendidik harus menjelaskan dulu teknik metode *Role Playing* secara jelas kepada peserta didik yang akan melaksanakannya. Untuk meningkatkan kognitif dan psikomotor peserta didik melalui metode *role playing*, setelah pelaksanaan pendidik mengadakan diskusi dengan mahasiswa secara keseluruhan tentang topik dan pelaksanaan *role playing*. Dengan demikian, kognitif dan psikomotor mahasiswa secara keseluruhan dapat pula ditingkatkan melalui diskusi sehingga metode *role playing* menjadi metode yang interaktif edukatif yang lebih terpadu.

4.5 Kesimpulan dan Rekomendasi

4.5.1 Kesimpulan

21 Dari beberapa deskripsi yang ditemukan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran menggunakan jaringan internet merupakan kebijakan baru yang telah ditetapkan pemerintah pada masa pandemi Covid-19. Kebijakan pemerintah untuk tetap *stay at home* guna mengurangi penularan virus berbahaya yang telah melanda hampir di berbagai negara, tidak luput negara Indonesia. Pandemi Covid-19 telah mengubah beberapa lingkungan kehidupan di masyarakat, terutama lingkungan pendidikan. Sesuai kebijakan baru dari pemerintah, Kemendikbud pun melakukan perubahan proses pembelajaran tatap muka menjadi proses pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan jaringan internet proses pembelajaran yang masih baru tentu saja memiliki beberapa risiko yang beraneka ragam mulai dari peserta didik sampai pendidik sendiri, dan tenaga pendidik dituntut untuk memiliki metode dan teknik yang menarik dan selalu mengasah kreatifitas sehingga peserta didik tidak merasa cepat bosan dalam belajar.

3

1

4.5.2 Rekomendasi

Metode *role playing* satu-satunya metode yang sangat direkomendasikan pada pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran berbasis daring yang didukung dengan Surat Edaran Kemendikbud RI No 3 tentang pencegahan Covid-19.

Metode *role playing* dapat mengurangi kejenuhan dan rasa bosan peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh. Peserta didik membutuhkan sosok yang dapat memberikan gambaran nyata dalam kehidupan sehari-hari, dengan tokoh yang diperankan *role playing* dapat mengasah daya ingat dan kreativitas peserta didik lebih tajam sehingga lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Abbas, E.W., Mu'in, F., Barkatullah, A.H., Kania, N & Ghalib, S, 2020. Pidato Pengukuhan Lima Guru Besar ULM. 13 Maret.
- Abbas, E., W., & Rajiani, I, 2020. Managing E-learning in Public Universities by Investigating the role of culture. *Polish Journal of Management Studies*, 15 Maret.
- Abbas, E.W., & Rijiani, I, 2019. Managing e-learning in Public Universities by investigating the role of culture. *Polish journal of Management Studies*, 12 Maret 2021.
- A'la Miftahun, 2011. Quantum Teaching. *Yogyakarta: Diva Press*, 14 Maret
- Eliza Sinambela, 2015. *Efektifitas Model Role Playing Terhadap Kompetensi Akuntansi Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Pengantar Akuntansi II*. Padang, s.n.
- Kemendikbud, 2020. Menyiapkan pembelajaran jarak Jauh di masa Pandemi: Tantangan dan Peluang. *Kementrian Republik Indonesia*, 15 Maret 2021.
- Kementerian kesehatan Indonesia, 2020. Protokol Kesehatan bagi masyarakat. 15 Maret 2021.
- Kesehatan, K., 2020. Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Coronavirus Disease (COVID-19). 15 Maret 2021.
- Puji Lestari, 2019. Penerapan Metode Peran (Role Play) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Kela XII TKJ SMK Negeri 2 Solong Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Ilmiah Rinjani. Universitas Gunung Rinjani*, 15 Maret 2021.
- Syaiful Bahri Djamarah, Azwan Zain, 2007. Metode Role Playing. <http://www.infodiknas.com>, 14 maret 2021.
- Syaiful, 2011. Konsep dan makna pembelajaran. *Bandung: Alfabeta*, 14 Maret 2021.

Riwayat Penulis



Ambar Winarti lahir di Klaten 30 Agustus 1964, menyelesaikan pendidikan S1 dan S2 di Universitas Muhammadiyah Surakarta tahun 1990 menjadi guru BP di STM Generasi pembangunan Klaten, tahun 1993 menjadi staf akademi perawat (AKPER) Muhammadiyah Klaten menangani Lab Bahasa di akademi tersebut. Mulai tahun 2017 diangkat menjadi staf pengajar STIKES Muhammadiyah Klaten hingga sekarang beberapa penelitian yang telah *Covid-19 dan Pendidikan di Indonesia*

dihasilkan antara lain di Hubungan persepsi orang tua tentang penyakit tahun 2016 dengan topik hepatitis B dengan kelengkapan imunisasi hepatitis B dengan anaknya di wilayah kerja puskesmas Kalikotes Klaten. Tahun 2020 tiga penelitian sekaligus yaitu Contrastive analysis between Indonesian and English Demonstrative Pronouns; FAST leadership model for university Leaders performance in pharmacy faculty: Yesterday, today and tomorrow dan Exclusive breast milk and formula milk; How is the difference in the decrease in bilirubin after administration of phototherapy to neonates with hyperbilirubinemia. Tahun 2021 menjadi salah satu penulis Memoar buku di aksara pedia Stress Pasca Melahirkan.