

METODE *ROLE PLAYING* MENINGKATKAN PENGETAHUAN MANAJEMEN PENERIMAAN PASIEN BARU PADA MAHASISWA

Sri Winarni

STIKES Katolik St Vincentius a Paulo Surabaya

e-mail: reinarda_ssps@yahoo.co.id

Abstract: Management of accepting new patient is an important moment to build relationship between patient and nurse. So that patients can cooperative with nursing care, more over can be to increasing the quality of nursing care. However at the hospital, the nurse accepted new patient was not follow the protocol because they didn't have enough knowledge about management of accepting new patient. The aim of this study analyses the influence of role playing method to the level of knowledge diploma three nursing students about management of accepting new patient. Design of this study is pre experimental one group pre test and post test. The sample of this study is 32 respondents who is taken by simple random sampling. The result of this study, there are 88% respondents have low knowledge before they give role playing method of teaching and after they got role playing method of teaching there are 53 % have good knowledge. The research is analyzed by Wilcoxon signed test with significant $=0,05$ dan $P =0,000$ that means the role playing method of study have influence to the level of knowledge about management of accepting new patient. Base on this result that role playing method of teaching is very effective to model of teaching in which the students can cooperate cognitive affective and psychomotor so the student quickly increase their knowledge

Key words: role playing, knowledge, new patient

Abstrak: Manajemen penerimaan pasien baru merupakan peristiwa yang sangat penting untuk membangun relasi antara perawat, sehingga bisa meningkatkan kooperatif pasien dan peningkatan mutu layanan. Fenomena yang terjadi rumah sakit masih ada perawat menerima pasien baru tidak sesuai dengan prosedur karena mereka tidak tahu. Tujuan penelitian ini untuk menganalisa pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap tingkat pengetahuan mahasiswa tentang manajemen penerimaan pasien baru. Desain Penelitian *pra eskperimental One Group Pra Test Post Test Design* dengan besar sample

32. Hasil penelitian sebelum pembelajaran *role playing* 88% berpengetahuan kurang dan sesudah pembelajaran *role playing* 53% berpengetahuan baik. Hasil uji statistik diperoleh dengan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan nilai signifikan $\alpha = 0,05$ dan didapatkan harga $p = 0,000$. Hal ini berarti ada pengaruh metode pembelajaran *roleplaying* terhadap tingkat pengetahuan mahasiswa mengenai manajemen penerimaan pasien baru. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, didapatkan bahwa metode pembelajaran *role playing* efektif untuk meningkatkan pengetahuan tentang manajemen penerimaan pasien baru karena mahasiswa langsung memerankan diri sesuai dengan perannya sehingga terdapat integrasi antara kognitif, afektif dan psikomotor.

Kata Kunci: Role playing, Pengetahuan, Pasien baru

PENDAHULUAN

Tuntutan masyarakat akan mutu pelayanan keperawatan semakin hari semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan teknologi kesehatan, serta kesadaran hukum, maka perlu ditanggapi secara sungguh sungguh. Tanggapan ini harus dilakukan secara langsung dan nyata, salah

satunya adalah manajemen penerimaan pasien baru yaitu suatu cara dalam menerima kedatangan pasien baru pada suatu ruangan (Nursalam,

2011). Penerimaan pasien baru merupakan gerbang utama untuk membangun komunikasi relasi, saling percaya antara pasien, keluarga dan perawat dan membantu pasien untuk beradaptasi dengan lingkungan rumah sakit sehingga

bisa menurunkan kecemasan pasien itu sendiri. Agar hal tersebut diatas terwujud maka diperlukan manajemen penerimaan pasien baru yang benar sesuai dengan prosedur yang ada mulai dari persiapan tempat tidur, dokumentasi, *nursing kit*, pelaksanaan dengan menyambut pasien datang dengan terapeutik, mengorientasikan pasien, memberikan penjelasan mengenai hak dan kewajiban pasien, peraturan rumah sakit, sentralisasi obat, dokter yang merawat, jam kunjung dokter, melakukan anamnesis dan pemeriksaan fisik (Nursalam 2011). Akan tetapi berdasarkan observasi penulis di salah satu bangsal medikal bedah rumah sakit di Surabaya perawat belum melaksanakan penerimaan pasien baru sesuai dengan prosedur tindakan secara optimal.

Berdasarkan data di ruang medikal bedah yang diperoleh penulis ada 62,5% perawat telah melakukan prosedur penerimaan pasien baru secara optimal sesuai dengan standar dan 37,5% belum melaksanakan secara optimal (Nursalam, 2011). Berdasarkan data observasi di suatu rumah sakit di bagian medikal bedah di Surabaya ada 6 pasien baru, dimana 33,3% pasien dilakukan penerimaan pasien baru secara optimal sesuai standar prosedur, dan 66,7% pasien baru belum dilaksanakan penerimaan pasien baru sesuai dengan standar prosedur.

Penerimaan pasien baru merupakan salah satu bentuk pelayanan kesehatan yang komprehensif melibatkan pasien dan keluarga (Nursalam, 2012). Apabila penerimaan pasien baru tidak dilakukan sesuai dengan standar prosedur bisa berakibat tidak terjalin komunikasi yang baik antara perawat dengan pasien dan keluarga, pasien dan keluarga sulit beradaptasi dengan lingkungan yang baru, hal ini akan menimbulkan rasa tidak diperhatikan dari pasien, yang akan berdampak pada penurunan rasa percaya pasien pada tenaga kesehatan demikian juga kepuasan pasien menurun yang dapat

membawa dampak lebih luas menurunnya mutu pelayanan dan bisa menurunkan BOR rumah sakit tersebut.

Melihat permasalahan di atas salah satu strategi mengoptimalkan pendidikan perawat sejak mahasiswa dalam menerima pasien baru agar sesuai dengan standar prosedur maka perlu diberikan pengetahuan akan manajemen penerimaan pasien baru dan peran fungsi perawat dalam penerimaan pasien baru sebab perilaku seseorang dipengaruhi oleh tiga domain yakni kognitif (*Cognitive*), afektif (*affective*) dan Psikomotor (*psychomotor*) (Notoatmodjo, 2010). Perilaku dapat diubah dengan mengubah pengetahuan (Notoatmodjo, 2010). Melihat 3 domain di atas maka untuk meningkatkan pengetahuan mahasiswa tentang manajemen penerimaan pasien baru dengan menggunakan sistim pembelajaran *role playing*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisa pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap tingkat pengetahuan mahasiswa tentang manajemen penerimaan pasien baru

METODE

Metode penelitian *pra-eksperimen* dengan pendekatan *one group pre-post test design*. Variabel *independent* adalah metode pembelajaran *role playing* dan variabel dependen tingkat pengetahuan. Populasi yang digunakan adalah mahasiswa D3 keperawatan angkatan 2012 yang memenuhi kriteria inklusi: bersedia diteliti dan hadir saat penelitian. Sampel diambil dengan *simple random sampling* sejumlah 32 responden.

Penelitian ini dilakukan di STIKES Katolik St Vincentius a Paulo Surabaya 07 Oktober 2013. Proses pengambilan data dengan memberikan kuisioner. Data dianalisis dengan membandingkan pengetahuan manajemen penerimaan pasien baru sebelum dan sesudah diberikan metode pembelajaran *role playing*. Uji statistik yang digunakan adalah uji

Wilcoxon dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Kriteria	n	%
Usia		
15-20 th	23	72
21-25 th	9	28
Informasi		
Pernah	6	9
Tidak pernah	26	81
Pengalaman		
Pernah	5	16
Tidak pernah	27	84

Tabel 2 Tingkat Pengetahuan

Kriteria	n	%
Pengetahuan sebelum		
Baik	1	3
Cukup	3	9
kurang	28	88
Pengetahuan sesudah		
Baik	17	53
Cukup	31	31
Kurang	16	16
Pengetahuan sebelum	1	3

Pembahasan

Sebelum dilakukan metode pembelajaran *role playing* terdapat 28 responden (88%) berpengetahuan kurang. Berdasarkan pernah atau tidaknya mendapatkan informasi, terdapat 81 % responden belum pernah mendapatkan informasi tentang manajemen penerimaan pasien baru dan 84% tidak punya pengalaman menerima pasien baru. Menurut Iqbal Mubarak (2007) faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan antara lain adalah informasi dan pengalaman, dimana dengan adanya kemudahan untuk memperoleh suatu informasi dapat membantu mempercepat seseorang untuk memperoleh pengetahuan yang baru. Responden yang tidak pernah mendapatkan informasi memiliki tingkat

pengetahuan kurang hal ini karena dengan tidak pernah mendapat informasi tentang manajemen penerimaan pasien baru maka responden tersebut tidak memiliki wawasan mengenai hal tersebut yang menjadi perbendaharaan dalam pengetahuannya. Demikian pula bila seseorang tidak mempunyai pengalaman menerima pasien baru maka dalam diri orang tersebut pun tidak mempunyai gambaran yang jelas tentang penerimaan pasien baru sehingga pengetahuannya kurang.

Sesudah dilakukan penyuluhan, pada 32 responden terjadi perubahan tingkat pengetahuan dimana sebanyak 17 responden (53%) berpengetahuan baik, 10 responden (31%) berpengetahuan cukup. Pada metode pembelajaran *role playing* mahasiswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama (Djamarah dan Zain, 2002) selain itu dalam metode pembelajaran *role playing* segala *hard skill* dan *soft skill* digunakan secara sinergi, pengetahuan, sikap dalam mendalami peran dan psikomotor sehingga memudahkan dan mempercepat pengetahuan seseorang.

Hasil uji statistik dengan menggunakan *Wilcoxon test* dengan tingkat signifikan $\alpha = 0.05$ didapatkan harga $p =$

0.000 oleh karena $p < \alpha$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Menurut Machfoedz (2007) metode pembelajaran *role playing* merupakan metode yang efektif, inovatif dan bagian dari sistim pembelajaran sosial (Winataputra, 2001) dimana mahasiswa dilatih untuk bertukar pikiran dalam kelompok untuk bermain peran sehingga menambah pengetahuan/wawasan seseorang. Selain itu pengetahuan juga didapatkan melalui pengindraan, dengan bermain peran maka

sebagian indra seseorang (penglihatan, pendengaran, perasaan, penglihatan) digunakan sehingga sangat membantu untuk meningkatkan pengetahuan

SIMPULAN DAN SARAN

Sebelum dilakukan pembelajaran dengan metode role playing sebagian besar (88%) responden berpengetahuan kurang. Sesudah dilakukan pembelajaran dengan metode *role playing* (53%) responden berpengetahuan baik. Ada pengaruh

pembelajaran dengan metode *role playing* terhadap tingkat mahasiswa D3 keperawatan angkatan 2012 tentang manajemen penerimaan pasien baru

Setelah mengetahui hasil dari penelitian bahwa metode pembelajaran *role playing* sangat efektif untuk meningkatkan pengetahuan mahasiswa. Metode ini bisa digunakan untuk pembelajaran mata kuliah yang lain dalam bidang keperawatan misalnya timbang terima pasien, supervisi dan lain-lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsini. (1993). *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah dan Azwan Zain. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Pustaka
- Mubarak, Wahit Iqbal. dkk. (2007). *Promosi Kesehatan: Sebuah Pengantar Proses Belajar Mengajar dalam Pendidikan. Edisi Pertama*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Ngalimun. (2014). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressio
- Notoatmodjo, Soekidjo. (2010). *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Notoatmodjo, Soekidjo. (2007). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta: Rineka Cipta
- Notoatmodjo, Soekidjo. (2003). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nursalam. (2012). *Manajemen Keperawatan: aplikasi dalam Praktik Keperawatan Profesional*. Jakarta: Salemba Medika
- Nursalam. (2011). *Manajemen Keperawatan: aplikasi dalam Praktik Keperawatan Profesional*. Jakarta: Salemba Medika
- Nursalam. (2009). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Ed. 2*. Jakarta: Salemba Medika
- Suherman, E. (2009). Model Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Kompetensi Murid. *Educare; Jurnal Pendidikan dan Budaya*. ISSN 1412-579x, (Online) <http://educare.e-fkipunla.net>, (diakses tanggal 30 Juni 2009).
- Titin.F. (2013). *Model pembelajaran yang inovatif dan partisipatif*. <http://titinfirawati.blogspot.com/2013/02/makalah-model-pembelajaran-inovatif.html>. Diakses 3-09-2013 jam 21
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Wawan dan Dewi. (2010). *Teori Pengukuran Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Manusia Dilengkapi Contoh Kuisisioner*. Yogyakarta: Nuha Medika
- Winatasaputra.U. (2001). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta Universitas terbuka
- Uno, H.B. (2008). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Cetakan Ketiga. Jakarta: PT. Bumi Aksara.