

PENGARUH METODE KOMBINASI (*ROLE PLAY* DAN *BRAINSTORMING*) TERHADAP KUALITAS PEMBELAJARAN MAHASISWA PADA MATA KULIAH PENGANTAR MANAJEMEN

Nike Norma Epriliyana

Dosen Akademi Akuntansi PGRI Jember

nike050485@gmail.com

ABSTRACT

This Experimental Research intends for explain and analyze the influence of the Combination Method (role play and brainstorming) on Quality of Learning in Introductory Management Courses. This Research takes 25 respondents from Academy of Accounting PGRI Jember students whowas taking introductory management courses in the 2018/2019 academic year. One Group Pretest Posttest Design was used. Data Analysis used Multiple Linear Regression. Data collection techniques used observation, questionnaires and interviews. The results concluded that the Combination Method (Role Play and Brainstorming) either simultaneously or partially influences on the Quality of Learning. Partially, the Role Play Method had an effect on the Quality of Learning (t value = 7.902; and sig. = 0.000); Brainstorming method affects the Learning Quality (t value = 6.417; sig. = 0,000). Simultaneously, the Combination Method (Role Play and Brainstorming) had an effect on the Quality of Learning (t value = 19,500; sig. = 0,000).

Keywords: *Role Play Method; Brainstorming Method; Combination Method; Quality of Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan dan Pengajaran merupakan salah satu Tri Dharma Perguruan Tinggi yang wajib dilakukan oleh dosen profesional. Dalam melaksanakan kegiatan pengajaran di kelas, dosen pengampu mata kuliah diharapkan selalu mengembangkan keilmuan dan mengupdate informasi khususnya tentang mata kuliah yang berhubungan dengan bidang ilmunya.

Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 menyebutkan bahwa dosen sebagai anggota sivitas akademika memiliki tugas mentransformasikan ilmu pengetahuan dan/atau teknologi yang dikuasainya kepada mahasiswa dengan mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran sehingga mahasiswa aktif mengembangkan potensinya. Berdasarkan Undang-Undang tersebut, dapat ditafsirkan bahwa dosen perlu mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang membuat mahasiswa merasa nyaman, sehingga mahasiswa dapat berkonsentrasi dan mampu menyerap materi kuliah dengan baik sehingga tercipta pembelajaran yang berkualitas.

Dalam upaya melakukan transfer ilmu, dosen diminta untuk secara kreatif membuat suasana belajar dan pembelajaran tidak membosankan. Beberapa metode pembelajaran perlu diterapkan agar proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Proses pembelajaran di kelas dapat dilakukan dengan satu metode atau dengan beberapa metode. Pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan topik perkuliahan dan mata kuliah yang sedang diampu Dosen. Metode pembelajaran yang digunakan merupakan metode pembelajaran yang tepat dan berpusat pada mahasiswa dengan memperhatikan lingkungan secara selaras dan seimbang (UU nomor 12 tahun 2012 pasal 6).

Mata kuliah pengantar manajemen merupakan salah satu mata kuliah dasar yang sangat penting untuk melatih mahasiswa mengatur organisasi, baik organisasi internal maupun organisasi eksternal. Dalam mata kuliah pengantar manajemen, mahasiswa diberikan perkuliahan tentang pengantar manajemen, perencanaan, pengorganisasian, komunikasi, motivasi, kepemimpinan, manajemen konflik, pengendalian, pengawasan, hingga manajemen sumber daya manusia. Metode pembelajaran dalam mata kuliah manajemen dapat dilakukan dengan metode *role play* (bermain peran).¹ Melalui metode bermain peran, mahasiswa dapat menghayati suatu peran dan melakukan praktik langsung seolah – olah berada dalam situasi nyata. Selain metode *role play*, dalam upaya melatih mahasiswa berpikir kreatif dan berani menyampaikan pendapat terhadap persoalan, Dosen dapat menggunakan metode *brainstorming* yang merupakan salah satu

¹Dwiehsti, dkk. 2016. Pengaruh Penerapan Metode Role Play dan Gaya Belajar Terhadap Keterampilan Konseling Mahasiswa tentang Adaptasi Psikologi Pada Kehamilan Trimester I (Studi Eksperimental di Prodi DIII Kebidanan Universitas Sebelas Maret Surakarta). Jurnal Penelitian Limu Pendidikan. <https://media.neliti.com/media/publications/122921-ID-pengaruh-penerapan-metode-role-play-dan.pdf> (Tanggal Akses 2 Agustus 2017).

teknik untuk memperkirakan sejauh mana pengetahuan (penguasaan materi) yang telah dimiliki mahasiswa.²

Kegiatan pembelajaran pada Akademi Akuntansi PGRI Jember khususnya dalam mata kuliah pengantar manajemen dituntut untuk selalu mengikuti perkembangan ipteksosbud, baik dalam ilmu yang disampaikan, RPP, RPS hingga metode pembelajaran yang dipilih. Seiring perkembangan teknologi, metode pembelajaran pengantar manajemen juga perlu penyegaran. Selama ini, beberapa metode yang digunakan Dosen pada mata kuliah pengantar manajemen hanyalah ceramah dan diskusi. Melalui metode ini, 25 menit setelah perkuliahan, mahasiswa menjadi mengantuk dan tidak fokus mengikuti perkuliahan, khususnya mahasiswa yang duduk di bangku urutan kedua hingga urutan yang belakang. Akibatnya, hasil belajar mahasiswa mengalami penurunan.

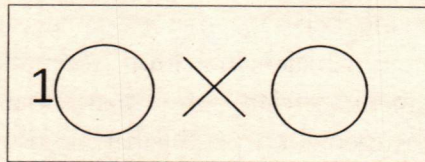
Berdasarkan kenyataan semacam ini, permasalahan mendasar yang terjadi adalah metode pembelajaran Dosen belum bervariasi. Dosen perlu melakukan perubahan terhadap metode pembelajaran di kelas yang semula hanya didominasi dosen, menjadi melibatkan mahasiswa dalam setiap interaksi selama pembelajaran. Perubahan metode pembelajaran dianggap penting agar dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Berdasarkan teori yang ada, pembelajaran pengantar manajemen merupakan mata kuliah yang banyak membekali mahasiswa beragam ketrampilan mengatur, memotivasi, memimpin, komunikasi, bekerjasama hingga mengendalikan organisasi. Metode pembelajaran Kombinasi *Role Play* dan *Brainstorming* dinilai tepat untuk menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Metode kombinasi dalam kegiatan belajar mengajar di tingkat Perguruan Tinggi merupakan metode yang sangat lumrah digunakan. Mengapa? Apabila dosen “hanya” menggunakan 1 (satu) metode saja, akan menyebabkan mahasiswa menjadi mengantuk. Hasilnya, materi yang disampaikan bisa jadi tidak dapat diserap dengan baik. Penelitian ini dirancang dalam upaya meningkatkan prestasi belajar mahasiswa khususnya

²Martono. 2008. Upaya partisipasi mahasiswa dalam Proses pembelajaran Mata kuliah Sosiologi pendidikan melalui metode Peer Teaching dan Brainstorming. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. No. 75 Tahun ke- 14. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan <http://jurnaldikbud.kemdikbud.go.id/index.php/jpnk/article/view/382/256> (tanggal akses 1 Agustus 2017).

pada mata kuliah Pengantar Manajemen. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yaitu metode yang dilakukan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali.³ Penelitian eksperimen ini didesain dengan bentuk *One Group Pretest Posttest Design* yaitu membandingkan keadaan sebelum dan sesudah perlakuan pada satu kelompok seperti gambar berikut:



Gambar 1. *One Group Pretest Posttest Design*

Sumber : Sugiyono, 2010

Dimana : O1 → Nilai Pretest

O2 → Nilai Posttest

X → Perlakuan

Definisi Operasional Penelitian dijabarkan sebagai berikut: (1) **Metode Roleplay**, diukur melalui penilaian observer terhadap mahasiswa berdasarkan indikator Kemampuan berkomunikasi; Kemampuan memainkan peran; Kemampuan berdiskusi; Kemampuan menyimpulkan hasil kegiatan. (2) **Metode Brainstorming**, diukur berdasarkan penilaian observer terhadap dosen dengan indikator Kemampuan memberikan motivasi pada mahasiswa; Kemampuan memberikan informasi yang tepat; Kemampuan mengidentifikasi materi; Kemampuan melakukan klasifikasi materi; Kemampuan melakukan verifikasi terhadap persoalan yang dibahas. (3) **Kualitas Pembelajaran**, diukur berdasarkan penilaian observer terhadap mahasiswa dengan indikator Kemampuan untuk menumbuhkan prakarsa belajar; Semangat mahasiswa untuk mengerjakan tugas tepat waktu; Konsentrasi dalam menyimak materi selama kegiatan pembelajaran; Peningkatan nilai akhir mahasiswa sebelum dan sesudah diterapkannya metode *roleplay* dan *brainstorming*

Subyek penelitian ini adalah mahasiswa Akademi Akuntansi PGRI Jember yang menempuh mata kuliah Pengantar Manajemen tahun

³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*(Bandung: Alfabeta, 2010), 107.

akademik 2017/2018 berjumlah 25 mahasiswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan Observasi, Kuesioner dan Wawancara. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan *SPSS 16.00 for windows*. Beberapa teknik analisis data yang digunakan adalah (a) uji validitas; (b) uji reliabilitas; (c) uji normalitas; (d) uji hipotesis; (e) uji asumsi klasik (multikolinieritas); (f) Analisis Regresi Linier Berganda.

Uji hipotesis penelitian ini menggunakan 2 uji, yaitu menguji pengaruh secara parsial dan menguji pengaruh secara simultan. Dengan kriteria sebagai berikut :

- H1 → Metode *role play* berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran pada mata kuliah Pengantar Manajemen, diuji menggunakan uji parsial, dengan taraf signifikansi 0,05%. Kriteria apabila nilai $t > 2,060$ dan nilai sig. $< 0,05$ maka hipotesis diterima.
- H2 → Metode *brainstorming* berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran pada mata kuliah Pengantar Manajemen, diuji menggunakan uji parsial, dengan taraf signifikansi 0,05%. Kriteria apabila nilai $t > 2,060$ dan nilai sig. $< 0,05$ maka hipotesis diterima.
- H3 → Metode kombinasi (*role play dan brainstorming*) berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran pada mata kuliah Pengantar Manajemen, diuji menggunakan uji simultan, dengan taraf signifikansi 0,05%. Kriteria apabila nilai $F > 19,500$ dan nilai sig. $< 0,05$ maka hipotesis diterima.

Regresi bertujuan untuk menguji hubungan pengaruh antara satu variabel terhadap variabel lain. Variabel yang dipengaruhi disebut variabel tergantung atau dependen. Sedang variabel yang mempengaruhi disebut variabel bebas atau variabel independen. Regresi linier berganda adalah regresi yang memiliki satu variabel dependen dan lebih dari satu variabel independen.⁴ Persamaan Regresi Linier Berganda dijelaskan sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3$$

HASIL PENELITIAN

Kualitas pembelajaran merupakan salah satu komponen penting untuk mengukur keberhasilan dosen dalam proses pengajaran. Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran pada suatu mata kuliah yang diampu

⁴Nugroho, *Strategi Jitu Memilih Metode Statistik Penelitian dengan SPSS*(Yogyakarta: Andi Offset, 2005), 43.

oleh seorang dosen, maka diperlukan penelitian yang mendalam untuk menguji dan menganalisis setiap strategi belajar maupun metode pembelajaran yang digunakan. Penelitian eksperimen ini merupakan salah satu kegiatan untuk mengukur kinerja dosen melalui Tri dharma perguruan tinggi untuk poin pengajaran. Kegiatan eksperimen diawali dengan menyusun RPS, RPP, hand out, hingga menentukan observer. Metode pembelajaran menggunakan *Roleplay* dan *Brainstorming*. Melalui desain *One Group Pretest Posttest Design*, peneliti membandingkan keadaan kegiatan pembelajaran sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas Pengantar Manajemen tahun akademik 2017/2018 berjumlah 25 mahasiswa. Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, maka hasil penilaian observer pada Kualitas Pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Observer untuk Variabel Kualitas Pembelajaran Mata Kuliah Pengantar Manajemen sebelum dan sesudah menggunakan Metode *Roleplay* dan *Brainstorming*

Indikator	Deskripsi	Rerata Nilai Sebelum	Persentase Nilai Sebelum	Rerata Nilai Sesudah	Persentase Nilai Sesudah
1	Kemauan untuk menumbuhkan prakarsa belajar	2,44	48%	4,08	82%
2	Semangat mahasiswa untuk mengerjakan tugas tepat waktu	2,4	48%	3,8	76%
3	Konsentrasi dalam menyimak materi selama kegiatan pembelajaran	2,72	55%	3,96	79%
4	Peningkatan nilai akhir mahasiswa sebelum dan sesudah diterapkannya metode <i>roleplay</i> dan <i>brainstorming</i>	2,64	53%	3,96	79%

Sumber: Diolah dari data penelitian, 2017.

Berdasarkan Tabel 1., dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai persentase dari form observer dari keseluruhan indikator kualitas

pembelajaran melalui penggunaan metode kombinasi pada mata kuliah Pengantar Manajemen. Peningkatan Nilai Observer untuk indikator ke - 1 sebesar 34%; Peningkatan Nilai Observer untuk indikator ke - 2 sebesar 28%; Peningkatan Nilai Observer untuk indikator ke - 3 sebesar 24%; dan Peningkatan Nilai Observer untuk indikator ke - 4 sebesar 26%.

HASIL UJI HIPOTESIS

Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penilaian observer, kemudian diolah menggunakan Program *SPSS 16.00 for windows*. Data kemudian diuji validitas, diuji reliabilitas, diuji normalitas. Setelah dinyatakan valid, reliabel dan memenuhi asumsi normalitas data, maka dilakukan uji hipotesis penelitian menggunakan Uji parsial (uji t) untuk menguji pengaruh secara parsial variabel independen terhadap variabel dependen yaitu menguji pengaruh Metode *Roleplay* terhadap Kualitas Pembelajaran dan menguji pengaruh Metode *Brainstorming* terhadap Kualitas Pembelajaran. Uji simultan (uji F) digunakan untuk menguji pengaruh Metode Kombinasi (*Roleplay dan Brainstorming*) terhadap kualitas pembelajaran. Hasil Uji Hipotesis dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis ke -	Kriteria Penilaian	Hasil Analisis	Kesimpulan
1. Metode <i>role play</i> berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran pada mata kuliah Pengantar Manajemen	a. Nilai sig. (0,05%) < 0,005 b. Nilai t hitung > 2,060	a. Nilai sig. (0,05%) = 0,000 b. Nilai t hitung = 7,902	Hipotesis diterima
2. Metode <i>brainstorming</i> berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran pada mata kuliah Pengantar Manajemen	a. Nilai sig. (0,05%) < 0,005 b. Nilai t hitung > 2,060	a. Nilai sig. (0,05%) = 0,000 b. Nilai t	Hipotesis diterima

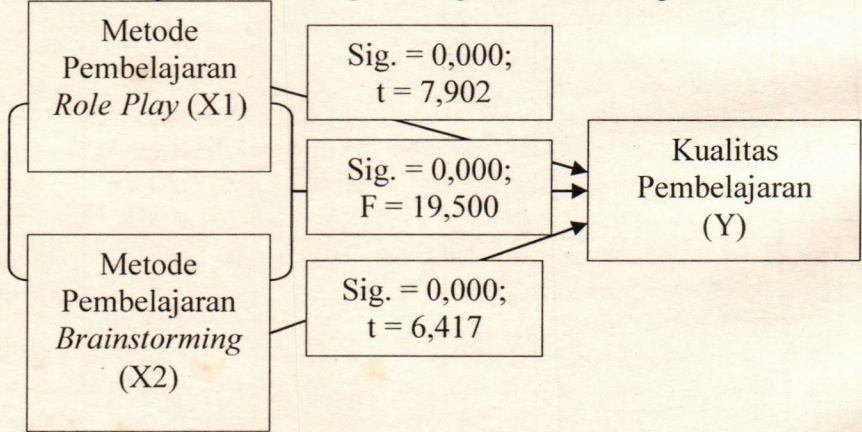
		hitung = 6,417	
3. Metode kombinasi (<i>role play</i> dan <i>brainstorming</i>) berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran pada mata kuliah Pengantar Manajemen	a. Nilai sig. (0,05%) < 0,005 b. Nilai F hitung > 19,500	a. Nilai sig. (0,05%) = 0,000 b. Nilai F hitung = 74,936	Hipotesis diterima

Sumber: Diolah dari data penelitian, 2017.

Berdasarkan hasil uji hipotesis, seluruh hipotesis diterima. Artinya Secara parsial, Metode Role Play berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran mata kuliah pengantar manajemen dan Metode Brainstorming berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran mata kuliah pengantar manajemen. Secara simultan, Metode kombinasi (*role play* dan *brainstorming*) berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran mata kuliah pengantar manajemen.

Model Analisis Regresi Linier Berganda

Setelah dilakukan uji hipotesis, tahap berikutnya dilakukan uji multikolonieritas. Setelah model dinyatakan bebas multikolinieritas, maka Hasil Analisis Regresi Linier Berganda digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Hasil Analisis Regresi Linier Berganda
Sumber: Diolah dari data penelitian, 2017.

Berdasarkan Gambar 2, Secara parsial, Metode *Role Play* berpengaruh terhadap Kualitas pembelajaran (nilai t hitung = 7,902; dan sig. = 0,000); Metode *Brainstorming* berpengaruh terhadap Kualitas Pembelajaran (nilai t hitung = 6,417; sig. = 0,000). Secara simultan, Metode Kombinasi (*Role Play dan Brainstorming*) berpengaruh terhadap Kualitas Pembelajaran (nilai t hitung = 19,500; sig. = 0,000).

PEMBAHASAN

Metode *Role Play* berpengaruh terhadap Kualitas Pembelajaran pada Mata Kuliah Pengantar Manajemen

Metode *Role Play* melatih mahasiswa untuk mengingat, bekerja sama, hingga menggunakan Bahasa Indonesia dengan benar karena dalam metode *Role Play* mahasiswa diharapkan mampu mengingat peran hingga berkomunikasi dengan lawan main. Dalam mata kuliah pengantar manajemen, metode *Role Play* efektif digunakan untuk beberapa materi kuliah seperti materi komunikasi; materi koordinasi; atau materi kepemimpinan. Hasil uji statistik penelitian ini, menunjukkan bahwa metode *Role Play* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kualitas pembelajaran mata kuliah pengantar manajemen, yang ditunjukkan dengan nilai sig. = 0,000 dan nilai t = 7,902. Berdasarkan hasil observasi, Pengaruh metode *Role Play* terhadap kualitas pembelajaran mata kuliah pengantar manajemen disebabkan beberapa alasan sebagai berikut:

1. Untuk mahasiswa Peraga, pada saat dosen menggunakan Metode *Role Play* dalam mata kuliah Pengantar Manajemen khususnya dalam materi Komunikasi, seluruh mahasiswa dalam ruangan terlibat untuk menyimak dan mendengarkan arahan dan perintah dosen. Hal ini disebabkan ada beberapa hal yang dianggap menarik saat mahasiswa yang menjadi peraga di depan kelas melakukan simulasi. Adanya hukuman ketika ada mahasiswa yang salah menyusun dan mengemukakan kalimat perintah, juga menjadi salah satu metode yang menarik untuk disimak, karena ketika terjadi kesalahan dalam memberikan perintah, maka berakibat salah juga dalam pelaksanaan perintah berikutnya.
2. Untuk mahasiswa penyimak, memiliki tugas memberikan penilaian dan hukuman ketika mahasiswa peraga salah memberikan perintah, sehingga mahasiswa benar – benar menyimak dan mendengarkan. Melalui kegiatan ini, akhirnya mahasiswa saling antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Beberapa studi sebelumnya, juga menyimpulkan hasil yang serupa, seperti penelitian Baroroh,dkk⁵ yang meneliti tentang 2 kelompok mahasiswa Program Studi Diploma 3 Kebidanan Politeknik Harapan Bersama Tegal, dengan metode kuantitatif eksperimen dengan menggunakan pendekatan *true eksperiment*. Terdapat dua kelompok yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi dan prestasi mahasiswa, antara mahasiswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan metode Role Play dengan metode Konvensional. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat dikaji bahwa metode Role Play mampu memberikan variasi mengajar dosen dan meningkatkan kemampuan mahasiswa menyimak serta mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian juga memperkuat penelitian Dwiehesti, dkk⁶ yang meneliti tentang metode roleplay, dengan hasil bahwa metode role play berpengaruh signifikan terhadap ketrampilan konseling mahasiswa Program Studi D3 Kebidanan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Metode *Brainstorming* berpengaruh terhadap Kualitas Pembelajaran pada Mata Kuliah Pengantar Manajemen

Metode brainstorming merupakan salah satu metode pembelajaran yang digunakan untuk mengeluarkan ide dari setiap anggota tim yang dilakukan secara terstruktur dan sistematis.⁷ Dari beberapa pendekatan

⁵Baroroh,dkk. 2013. Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Mata Kuliah Komunikasi dan Konseling Dalam Kebidanan ditinjau dari Motivasi Belajar Program Studi D III Kebidanan Politeknik Harapan Bersama Tegal Tahun 2013 . <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=447738&val=9478&title=PENGARUH%20METODE%20PEMBELAJARAN%20TERHADAP%20PRESTASI%20BELAJAR%20MATA%20KULIAH%20KOMUNIKASI%20DAN%20KONSELING%20DALAM%20KEBIDANAN%20DITINJAU%20DARI%20MOTIVASI%20BELAJAR%20PROGRAM%20STUDI%20D%20III%20KEBIDANAN%20POLITEKNIK%20HARAPAN%20BERSAMA%20TEGAL%20TAHUN%202013> (Tanggal Akses 2 Agustus 2017)

⁶Dwiehesti, dkk. 2016. Pengaruh Penerapan Metode Role Play dan Gaya Belajar Terhadap Keterampilan Konseling Mahasiswa tentang Adaptasi Psikologi Pada Kehamilan Trimester I (Studi Eksperimental di Prodi DIII Kebidanan Universitas Sebelas Maret Surakarta). Jurnal Penelitian Limu Pendidikan. <https://media.neliti.com/media/publications/122921-ID-pengaruh-penerapan-metode-role-play-dan.pdf> (Tanggal Akses 2 Agustus 2017)

⁷Eliezer dan Hardjo. 2011. Brainstorming. <https://aersmile159.wordpress.com/elearning/pembelajaran/brainstorming-dalam-pembelajaran/>. Tanggal Akses 5 Agustus

Brainstorming, pada penelitian ini, metode *Brainstorming* yang dilakukan lebih mengarah pada *Role Storming* yaitu proses sangat kreatif yang melibatkan anggota kelompok dalam tindakan improvisasi berdasarkan peran yang mereka pilih atau ditunjuk.⁸ Pada penelitian ini, Setelah dosen menggunakan metode *Role Play*, kemudian dilanjutkan dengan menggunakan metode *Brainstorming* dengan tujuan agar materi komunikasi yang diberikan dalam mata kuliah pengantar manajemen dapat lebih melekat karena semua mahasiswa yang kuliah dapat turut serta mengikuti kegiatan *role storming* yang diberikan. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Brainstorming* berpengaruh terhadap Kualitas Pembelajaran pada mata kuliah Pengantar Manajemen yang dibuktikan dengan nilai sig = 0,000 dan nilai t hitung 6,417. Berdasarkan catatan observer, beberapa pengaruh disebabkan oleh hal-hal sebagai berikut:

1. Pada saat mengikuti mata kuliah Pengantar manajemen mahasiswa ikut aktif dalam memberikan ide, saran, masukan terhadap pelaksanaan evaluasi dari hasil *role play*.
2. Setelah mengikuti seluruh rangkaian acara perkuliahan, mahasiswa mampu menyimpulkan kelebihan dan kekurangan dari proses simulasi, permasalahan dalam kegiatan *role play* serta memahami maksud dari pentingnya komunikasi dalam organisasi.

Secara empiris, beberapa hasil penelitian juga menunjukkan hasil yang serupa. Penelitian Martono, dkk⁹ yang meneliti efektivitas metode *brainstorming* terhadap proses pembelajaran di kelas pada mata kuliah sosiologi pendidikan. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa proses pembelajaran yang efektif di kelas perlu diawali dengan metode diskusi *peer teaching* dan dilanjutkan dengan metode *brainstorming*. Senada dengan penelitian Dewantara¹⁰ yang meneliti pengaruh *brainstorming* dalam

2017.

⁸Lisa Jo Rudy. 2011. Apakah Definisi *Brainstorming*?. <https://business.tutsplus.com/id/tutorials/what-is-the-definition-of-brainstorming-cms-27997>. Tanggal Akses 6 Agustus 2017.

⁹Martono. 2008. Upaya partisipasi mahasiswa dalam Proses pembelajaran Mata kuliah Sosiologi pendidikan melalui metode *Peer Teaching* dan *Brainstorming*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. No. 75 Tahun ke- 14. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan <http://jurnaldikbud.kemdikbud.go.id/index.php/jpnk/article/view/382/256> (tanggal akses 1 Agustus 2017).

¹⁰Dewantara. 2015. Pengaruh *Brainstorming* dalam Project Based Learning terhadap

Project Based Learning terhadap Kemampuan Analisis dan Berpikir Kreatif menyimpulkan bahwa metode brainstorming mampu meningkatkan kemampuan analisis dan berpikir kritis siswa.

Metode Kombinasi (*Role Play* dan *Brainstorming*) berpengaruh terhadap Kualitas Pembelajaran pada Mata Kuliah Pengantar Manajemen

Temuan hasil penelitian menjelaskan bahwa berdasarkan hasil form penilaian observer pada Tabel 1. Metode *Role Play* dan Metode *Brainstorming* dalam mata kuliah pengantar manajemen yang digunakan oleh dosen dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui indikator Kemauan untuk menumbuhkan prakarsa belajar, rerata nilai form observer naik 34%, dari nilai 2,44 menjadi 4,08. Melalui indikator Semangat mahasiswa untuk mengerjakan tugas tepat waktu, rerata nilai form observer naik 28%, dari 2,4 menjadi 7,6. Kenaikan rerata penilaian observer disebabkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Adanya sikap aktif mahasiswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran memberikan penilaian bahwa mahasiswa semakin mampu menumbuhkan sikap dan prakarsa untuk senantiasa belajar. Tumbuhnya sikap ini, merupakan salah satu indikator yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Melalui metode kombinasi (*Role Play* dan *Brainstorming*) mahasiswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan mampu menyelesaikan tugas tepat waktu.

Hasil penilaian observer didukung dengan hasil statistik dengan nilai sig. = 0,000 dan F hitung = 19,500 yang artinya metode kombinasi (*Role Play* dan *Brainstorming*) berpengaruh terhadap Kualitas Pembelajaran pada mata kuliah Pengantar Manajemen. Hasil penelitian memperkuat Studi dari Halimah, dkk¹¹ yang meneliti tentang hasil belajar siswa Akuntansi melalui *Role Playing* dan *Brainstorming*. Hasilnya, bahwa metode *Role Playing* dan *Brainstorming* berpengaruh terhadap Hasil belajar Siswa Akuntansi.

Kemampuan Analisis dan Berpikir Kreatif Pada Materi Impuls-momentum. Malang : Universitas Negeri Malang. <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/disertasi/article/view/41680> (Tanggal akses 21 Desember 2017).

¹¹Halimah, dkk. 2017. Penerapan Model *Role Playing* Dengan Metode *Brainstorming* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/tataarta/article/view/11492/8194>. (Tanggal Akses 21 Agustus 2017)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai bahwa, 1) Metode *role play* berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran pada mata kuliah Pengantar Manajemen; 2) Metode *brainstorming* berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran pada mata kuliah Pengantar Manajemen; dan 3) Metode kombinasi (*role play* dan *brainstorming*) berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran pada mata kuliah Pengantar Manajemen

Kendati demikian, penelitian ini perlu ditindaklanjuti dalam rangka untuk 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran, dosen hendaknya menggunakan dan mengembangkan metode kombinasi (*role play* dan *brainstorming*) dalam mata kuliah pengantar manajemen khususnya materi komunikasi, dan 2) Dosen perlu senantiasa kreatif dalam memberikan materi pada mahasiswa dengan mengombinasikan beberapa metode pembelajaran selain *role play* dan *brainstorming* dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Baroroh, dkk. 2013. Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Mata Kuliah Komunikasi dan Konseling Dalam Kebidanan ditinjau dari Motivasi Belajar Program Studi D III Kebidanan Politeknik Harapan Bersama Tegal Tahun 2013 .
<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=447738&val=9478&title=PENGARUH%20METODE%20PEMBELAJARAN%20TERHADAP%20PRESTASI%20BELAJAR%20MATA%20KULIAH%20KOMUNIKASI%20DAN%20KONSELING%20DALAM%20KEBIDANAN%20DITINJAU%20DARI%20MOTIVASI%20BELAJAR%20PROGRAM%20STUDI%20D%20III%20KEBIDANAN%20POLITEKNIK%20HARAPAN%20BERSAMA%20TEGAL%20TAHUN%202013> (Tanggal Akses 2 Agustus 2017)
- Dewantara. 2015. Pengaruh *Brainstorming* dalam Project Based Learning terhadap Kemampuan Analisis dan Berpikir Kreatif Pada Materi Impuls-momentum. Malang : Universitas Negeri Malang.
<http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/disertasi/article/view/41680> (Tanggal akses 21 Desember 2017)

- Dwiehesti, dkk. 2016. Pengaruh Penerapan Metode Role Play dan Gaya Belajar Terhadap Keterampilan Konseling Mahasiswa tentang Adaptasi Psikologi Pada Kehamilan Trimester I (Studi Eksperimental di Prodi DIII Kebidanan Universitas Sebelas Maret Surakarta). Jurnal Penelitian Limu Pendidikan. <https://media.neliti.com/media/publications/122921-ID-pengaruh-penerapan-metode-role-play-dan.pdf> (Tanggal Akses 2 Agustus 2017)
- Eliezer dan Hardjo. 2011. Brainstorming. <https://aersmile159.wordpress.com/elearning/pembelajaran/brainstorming-dalam-pembelajaran/>. Tanggal Akses 5 Agustus 2017
- Halimah, dkk. 2017. Penerapan Model Role Playing Dengan Metode Brainstorming Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/tataarta/article/view/11492/8194>. (Tanggal Akses 21 Agustus 2017)
- Lisa Jo Rudy. 2011. Apakah Definisi Brainstorming?. <https://business.tutsplus.com/id/tutorials/what-is-the-definition-of-brainstorming--cms-27997>. Tanggal Akses 6 Agustus 2017
- Martono. 2008. Upaya partisipasi mahasiswa dalam Proses pembelajaran Mata kuliah Sosiologi pendidikan melalui metode Peer Teaching dan Brainstorming. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. No. 75 Tahun ke- 14. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan <http://jurnaldikbud.kemdikbud.go.id/index.php/jpnk/article/view/382/256> (tanggal akses 1 Agustus 2017)
- Nugroho, *Strategi Jitu Memilih Metode Statistik Penelitian dengan SPSS*(Yogyakarta: Andi Offset, 2005).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*(Bandung: Alfabeta, 2010).