

**SKRIPSI**

**EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAY* TERHADAP HASIL  
BELAJAR PADA PEMBELAJARAN FISILOGI SISTEM  
SARAF MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN  
DOKTER FAKULTAS KEDOKTERAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**



Oleh:

**RA Fadila Septiany**

**04011181924019**

**FAKULTAS KEDOKTERAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2022**

**SKRIPSI**

**EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAY* TERHADAP HASIL  
BELAJAR PADA PEMBELAJARAN FISILOGI SISTEM  
SARAF MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN  
DOKTER FAKULTAS KEDOKTERAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana  
Kedokteran (S.Ked)



Oleh:

**RA Fadila Septiany**

**04011181924019**

**FAKULTAS KEDOKTERAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2022**

## HALAMAN PENGESAHAN

Efektivitas Metode *Role Play* terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran Fisiologi Sistem Saraf Mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya

Oleh:

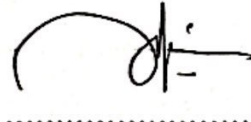
**RA Fadila Septiany**  
**04011181924019**

### SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana kedokteran

Palembang, 6 Desember 2022  
Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya

Pembimbing I  
**Dr. dr Irfannuddin, Sp.KO. M.Pd.Ked**  
NIP. 197306131999031001



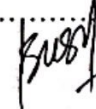
Pembimbing II  
**dr. Eka Febri Zulissetiana, M.Bmd**  
NIP. 198802192010122001




Penguji I  
**Prof. Dr. Robert G. Carroll. Ph.D**

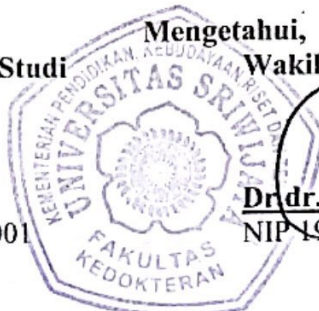
Robert G Carroll

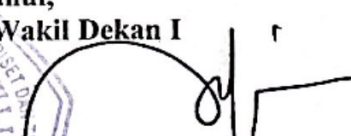
Penguji II  
**dr. Susilawati, M.Kes**  
NIP. 197802272010122001



**Mengetahui,**  
Koordinator Program Studi Pendidikan Dokter  
**Wakil Dekan I**

  
**dr. Susilawati, M.Kes**  
NIP 197802272010122001



  
**Dr. dr. Irfannudin, Sp.KO., M.Pd.Ked.**  
NIP 197306131999031001

## HALAMAN PERSETUJUAN

Karya tulis ilmiah berupa Laporan Akhir Skripsi ini dengan judul “Efektivitas Metode *Role Play* terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran Fisiologi Sistem Saraf Mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya” telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Karya Tulis Ilmiah Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya pada tanggal 6 Desember 2022

Palembang, 6 Desember 2022

Tim Penguji Karya tulis ilmiah berupa Laporan Akhir Skripsi

Pembimbing I

**Dr. dr Irfannuddin, Sp.KO. M.Pd.Ked**  
NIP. 197306131999031001



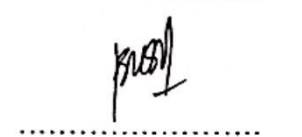
Pembimbing II

**dr. Eka Febri Zulissetiana, M.Bmd**  
NIP. 198802192010122001



Penguji I

**Prof. Dr. Robert G. Carroll. Ph.D**



Penguji II

**dr. Susilawati, M.Kes**  
NIP. 197802272010122001



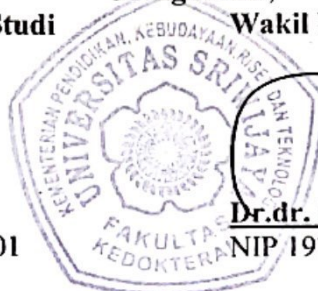
Koordinator Program Studi  
Pendidikan Dokter



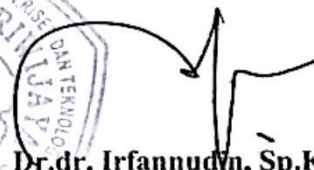
**dr. Susilawati, M.Kes**  
NIP 197802272010122001

Mengetahui,

Wakil Dekan I



**Dr.dr. Irfannudin, Sp.KO.,M.Pd.Ked.**  
NIP 197306131999031001





## HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : RA Fadila Septiany

NIM : 04011181924019

Judul : Efektivitas Metode *Role Play* terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran Fisiologi Sistem Saraf Mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya.

Menyatakan bahwa skripsi saya merupakan hasil karya sendiri didampingi tim pembimbing dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa ada paksaan dari siapapun.



Palembang, 06 Desember 2022



RA Fadila Septiany

## ABSTRAK

# Efektivitas Metode *Role Play* terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran Fisiologi Sistem Saraf Mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya

(RA Fadila Septiany, Desember 2022, 111 halaman)  
Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya

**Latar Belakang:** Metode pembelajaran *role-play* merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang diperankan oleh mahasiswa seperti drama, simulasi, permainan, demonstrasi kasus, dan berbagai hal lainnya. Proses pembelajaran pada metode *role-play* mengutamakan keterlibatan emosional yang dapat meningkatkan konsolidasi memori sehingga dapat menjadi memori jangka panjang, serta metode *role-play* ini juga melibatkan pengamatan indera dalam memecahkan masalah yang dihadapi pada skenario yang diperankan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode *role-play* terhadap hasil belajar pada pembelajaran fisiologi sistem saraf mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya.

**Metode:** Penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperimental*. Sampel pada penelitian ini diikuti sebanyak 66 mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter angkatan 2022, yang dipilih dengan cara *simple random sampling*. Sampel dalam penelitian ini akan dibagi menjadi 2 kelompok yaitu 33 kelompok kontrol dan 33 kelompok perlakuan. Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data primer berupa kuesioner yang dibuat dalam bentuk *google form* dan disebarluaskan secara luring kepada responden. Data yang akan diambil dalam kuesioner berupa hasil belajar mahasiswa yang dinilai dari nilai *pretest* dan *posttest*.

**Hasil:** Pada penelitian ini didapatkan hasil nilai rata-rata *posttest* pada kelompok perlakuan sebesar 90.15 dan nilai rata-rata *posttest* pada kelompok kontrol sebesar 71.66, yang berarti menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan metode *role-play* memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan kelompok kontrol dengan menggunakan metode konvensional (*Integrated Teaching*).

**Kesimpulan:** Metode pembelajaran *role-play* lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional (*Integrated Teaching*).

**Kata Kunci:** Efektivitas, *Role-play*, Sistem saraf

## ***ABSTRACT***

### **The Effectiveness of the Role Play Method on Student Learning Outcomes in Learning Physiology of Nervous System at Faculty of Medicine Sriwijaya University**

(RA Fadila Septiany, December 2022, 111 pages)  
Faculty of Medicine, Sriwijaya University

**Background:** The role-play learning method is one of the active learning methods played by students such as dramas, simulations, games, case demonstrations, and various other things. The learning process in the role-play method prioritizes emotional involvement which can increase memory consolidation so that it can become long-term memory, and this role-play method also involves sensory observation in solving problems encountered in the scenario being played. This study aims to determine the effectiveness of the role-play method on student learning outcomes in learning nervous system physiology at the Faculty of Medicine, Sriwijaya University.

**Method:** This research is a quasi-experimental study. The sample in this study was attended by 66 students of the 2022 Medical Education Study Program, who were selected by simple random sampling. The sample in this study will be divided into 2 groups, namely 33 control groups and 33 experimental groups. The data used in this study is primary data in the form of a questionnaire made in the form of a Google form and distributed offline to respondents. The data to be collected in the questionnaire is in the form of student learning outcomes assessed from the pretest and posttest scores.

**Result:** In this study, the results of the average posttest score in the treatment group was 90.15 and the average posttest score in the control group was 71.66, which means that it shows that student learning outcomes using the role-play method have better learning outcomes than the control group using conventional methods (Integrated Teaching).

**Conclusion:** The role-play learning method is more effective than the conventional learning method (Integrated Teaching).

**Keywords:** Effectiveness, Role-play, Nervous system

## RINGKASAN

EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN FISILOGI SISTEM SARAF MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DOKTER FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS SRIWIJAYA

Karya tulis ilmiah berupa Skripsi, 06 Desember 2022

RA Fadila Septiany; Dibimbing oleh Dr. dr Irfannuddin, Sp.KO. M.Pd.Ked dan dr. Eka Febri Zulissetiana, M. Bmd

Pendidikan Dokter Umum, Fakultas Kedokteran, Universitas Sriwijaya.

xx + 111 halaman, 13 tabel, 8 gambar, 12 lampiran

## RINGKASAN

Metode pembelajaran *role-play* merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang diperankan oleh mahasiswa seperti drama, simulasi, permainan, demonstrasi kasus, dan berbagai hal lainnya. Proses pembelajaran pada metode *role-play* mengutamakan keterlibatan emosional yang dapat meningkatkan konsolidasi memori sehingga dapat menjadi memori jangka panjang, serta metode *role-play* ini juga melibatkan pengamatan indera dalam memecahkan masalah yang dihadapi pada skenario yang diperankan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode *role-play* terhadap hasil belajar pada pembelajaran fisiologi sistem saraf mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya. Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimental. Sampel pada penelitian ini diikuti sebanyak 66 mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter angkatan 2022, yang dipilih dengan cara simple random sampling. Sampel dalam penelitian ini akan dibagi menjadi 2 kelompok yaitu 33 kelompok kontrol dan 33 kelompok perlakuan. Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data primer berupa kuesioner yang dibuat dalam bentuk google form dan disebarluaskan secara luring kepada responden. Data yang akan diambil dalam kuesioner berupa hasil belajar mahasiswa yang dinilai dari nilai pretest dan posttest. Pada penelitian ini didapatkan hasil nilai rata-rata *posttest* pada kelompok perlakuan sebesar 90.15 dan nilai rata-rata *posttest* pada kelompok kontrol sebesar 71.66, yang berarti menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan metode *role-play* memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan kelompok kontrol dengan menggunakan metode konvensional (*Integrated Teaching*). Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *role-play* lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional (*Integrated Teaching*).

**Kata Kunci:** Efektivitas, *Role-play*, Sistem saraf



## ***SUMMARY***

THE EFFECTIVENESS OF THE ROLE PLAY METHOD ON STUDENT  
LEARNING OUTCOMES IN LEARNING PHYSIOLOGY OF NERVOUS  
SYSTEM AT FACULTY OF MEDICINE SRIWIJAYA UNIVERSITY  
Scientific Paper in the form of Skripsi, December 06 2022

RA Fadila Septiany; supervised by Dr. dr Irfannuddin, Sp.KO. M.Pd.Ked dan dr.  
Eka Febri Zulissetiana, M. Bmd

Study Program of Medical Education, Faculty of Medicine, Universitas Sriwijaya.  
xx + 111 pages, 13 table, 8 pictures, 12 Attachment

### **SUMMARY**

The role-play learning method is one of the active learning methods played by students such as dramas, simulations, games, case demonstrations, and various other things. The learning process in the role-play method prioritizes emotional involvement which can increase memory consolidation so that it can become long-term memory, and this role-play method also involves sensory observation in solving problems encountered in the scenario being played. This study aims to determine the effectiveness of the role-play method on student learning outcomes in learning nervous system physiology at the Faculty of Medicine, Sriwijaya University. This research is a quasi-experimental study. The sample in this study was attended by 66 students of the 2022 Medical Education Study Program, who were selected by simple random sampling. The sample in this study will be divided into 2 groups, namely 33 control groups and 33 experimental groups. The data used in this study is primary data in the form of a questionnaire made in the form of a Google form and distributed offline to respondents. The data to be collected in the questionnaire is in the form of student learning outcomes assessed from the pretest and posttest scores. In this study, the results of the average posttest score in the treatment group was 90.15 and the average posttest score in the control group was 71.66, which means that it shows that student learning outcomes using the role-play method have better learning outcomes than the control group using conventional methods (Integrated Teaching). Based on the results of this study, it can be concluded that the role-play learning method is more effective than the conventional learning method (Integrated Teaching).

**Keywords:** Effectiveness, Role-play, Nervous system.

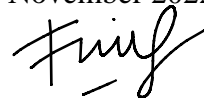
## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunia-NYA sehingga dapat menyelesaikan skripsi saya yang berjudul “Efektivitas Metode *Role Play* terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran Fisiologi Sistem Saraf Mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Kedokteran. Dalam penyusunan skripsi ini tak jauh dari bimbingan, doa, dukungan dan motivasi dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua saya, papa dan mama beserta kakak saya yang selalu memberikan doa dan dukungan penuh kepada saya untuk menyelesaikan usulan penelitian skripsi ini.
2. Dosen pembimbing saya, Dr. dr. Irfannuddin, Sp.KO. M.Pd.Ked selaku pembimbing I dan dr. Eka Febri Zulissetiana, M.Bmd selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan saya dalam proses pengerjaan skripsi ini
3. Dosen penguji saya, Prof. Dr. Robert G. Carroll. Ph.D selaku penguji I dan dr. Susilawati, M.Kes selaku penguji II yang telah memberikan masukan dan saran yang membangun untuk skripsi saya
4. Sahabat-sahabat saya, serta semua orang yang telah bersedia membantu dalam penelitian saya.

Penulisan skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangan serta keterbatasan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, saya mengharapkan adanya kritik dan saran demi sempurnanya skripsi ini. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat di kemudian hari

Palembang, 28 November 2022



RA Fadila Septiany

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : RA Fadila Septiany

NIM : 04011181924019

Judul : Efektivitas Metode *Role Play* terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran Fisiologi Sistem Saraf Mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya.

Memberikan izin kepada pembimbing dan Universitas Sriwijaya untuk mempublikasikan hasil penelitian saya untuk kepentingan akademik apabila dalam waktu 1 (satu) tahun tidak mempublikasikan karya penelitian saya. Dalam kasus ini saya setuju untuk menempatkan pembimbing sebagai penulis korespondensi (corresponding author)

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa ada paksaan dari siapapun.

Palembang, 06 Desember 2022



RA Fadila Septiany

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
HALAMAN SAMPUL .....	1
HALAMAN JUDUL.....	2
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS.....	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
RINGKASAN .....	viii
<i>SUMMARY</i> .....	ix
KATA PENGANTAR .....	x
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
DAFTAR SINGKATAN .....	xx
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	4

1.3	Tujuan Penelitian .....	5
1.3.1	Tujuan Umum .....	5
1.3.2	Tujuan Khusus .....	5
1.4	Hipotesis.....	6
1.5	Manfaat Penelitian .....	6
1.5.1	Manfaat Teoritis .....	6
1.5.2	Manfaat Praktis .....	6
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....		7
2.1	Pendidikan kedokteran .....	7
2.2	Pembelajaran .....	8
2.2.1	Definisi .....	8
2.2.2	Prinsip Pembelajaran.....	8
2.2.3	Komponen Pembelajaran .....	9
2.2.4	Metode Pembelajaran.....	11
2.2.5	Strategi Pembelajaran.....	13
2.2.6	Efektivitas Pembelajaran.....	14
2.3	Metode Pembelajaran <i>Role-play</i> .....	15
2.3.1	Definisi <i>Role-play</i> .....	15
2.3.2	Tujuan dan Manfaat <i>Role-play</i> .....	16
2.3.3	Keunggulan <i>Role-play</i> .....	17
2.3.4	Kelemahan <i>Role-play</i> .....	18
2.3.5	Langkah-langkah metode <i>Role-play</i> .....	19
2.3.6	Penelitian Terkait Penerapan Metode Pembelajaran <i>Role-play</i> .....	20
2.4	Hasil belajar .....	21
2.4.1	Definisi .....	21
2.4.2	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	22
2.4.3	Kriteria atau Indikator hasil belajar .....	23

2.5	Sistem saraf .....	23
2.5.1	Fisiologi Sistem Saraf .....	24
2.5.2	Gerak Refleks dan Gerak sadar.....	28
2.5.3	Eksitasi Kontraksi Kopling (Excitation-Contraction Coupling).....	29
2.6	Kerangka Teori.....	32
2.7	Kerangka Konsep .....	33
BAB III. METODE PENELITIAN.....		34
3.1	Jenis Penelitian.....	34
3.2	Waktu dan Tempat Penelitian .....	34
3.3	Populasi dan Sampel .....	35
3.3.1	Populasi.....	35
3.3.2	Sampel.....	35
3.3.3	Kriteria Inklusi dan Eksklusi.....	37
3.4	Variabel Penelitian .....	37
3.5	Definisi Operasional.....	38
3.6	Cara Pengumpulan Data.....	42
3.7	Cara Pengolahan dan Analisis Data .....	43
3.7.1	Cara Pengolahan Data .....	43
3.7.2	Analisis Data .....	43
3.8	Alur Kerja Penelitian.....	45
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....		46
4.1	Hasil Penelitian .....	46
4.1.1	Analisis Univariat.....	46
4.1.2	Uji Normalitas .....	48



4.1.3	Analisis Bivariat.....	49
4.2	Pembahasan.....	56
4.2.1	Analisis Univariat.....	56
4.2.2	Analisis Bivariat.....	58
4.3	Keterbatasan Penelitian.....	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		63
5.1	Kesimpulan .....	63
5.2	Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA .....		65
LAMPIRAN.....		72
RIWAYAT HIDUP.....		111

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1 Desain Penelitian quasi experimental .....	34
Tabel 3.2 Definisi Operasional .....	38
Tabel 4.1 Distribusi frekuensi hasil belajar berdasarkan hasil <i>pretest</i> pada kelompok kontrol .....	47
Tabel 4.2 Distribusi frekuensi hasil belajar berdasarkan hasil <i>pretest</i> pada kelompok perlakuan .....	47
Tabel 4.3 Distribusi frekuensi hasil belajar berdasarkan hasil <i>posttest</i> pada kelompok kontrol .....	48
Tabel 4.4 Distribusi frekuensi hasil belajar berdasarkan hasil <i>posttest</i> pada kelompok perlakuan .....	48
Tabel 4.5 Hasil uji normalitas <i>Shapiro-Wilk</i> .....	49
Tabel 4.6 Hasil uji homogenitas menggunakan uji <i>Levene's</i> pada rerata <i>pretest</i> pada kelompok kontrol dan perlakuan .....	50
Tabel 4.7 Perbandingan hasil belajar berdasarkan hasil rerata <i>pretest</i> pada kelompok kontrol dan kelompok perlakuan .....	51
Tabel 4.8 Perbandingan hasil belajar berdasarkan hasil rerata <i>posttest</i> pada kelompok kontrol dan kelompok perlakuan .....	51
Tabel 4.9 Hasil uji normalitas data hasil selisih rerata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> pada kelompok kontrol dan eksperimen .....	52
Tabel 4.10 Hasil belajar berdasarkan hasil selisih rerata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> pada kelompok kontrol dan kelompok perlakuan .....	53
Tabel 4.11 Uji <i>homogeneity of regression</i> antara jenis kelompok kontrol dan eksperimen sebagai variabel independen dan nilai <i>pretest</i> sebagai kovariat .....	54

Tabel 4.12 Uji <i>homogeneity of variances</i> antara jenis kelompok kontrol dan eksperimen sebagai variabel independen dan nilai pretest sebagai kovariat .....	54
Tabel 4.13 Perbandingan hasil belajar pada kelompok kontrol dan kelompok perlakuan .....	55

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1 Komponen Pembelajaran .....	11
Gambar 2.2 Mekanisme Potensial Aksi .....	27
Gambar 2.3 Mekanisme Gerak Refleks .....	29
Gambar 2.4 Mekanisme Eksitasi Kontraksi Kopleing ( <i>Excitation-Contraction Coupling</i> ) .....	31
Gambar 2.5 Kerangka Teori.....	32
Gambar 2.6 Kerangka Konsep .....	33
Gambar 3.1 Alur Kerja Penelitian.....	45
Gambar 4.1 <i>Plotting</i> Grafik antara nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> yang menunjukkan hasil yang lebih baik pada kelompok perlakuan dibandingkan kelompok kontrol .....	.56

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Lembar Penjelasan Menjadi Responden.....	72
Lampiran 2. Lembar <i>Informed Consent</i> .....	73
Lampiran 3. Kuesioner Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	74
Lampiran 4. Skenario <i>Role-play</i> .....	90
Lampiran 5. Lembar Konsultasi.....	96
Lampiran 6. Sertifikat Etik.....	98
Lampiran 7. Surat Izin Penelitian.....	99
Lampiran 8. Surat Selesai Penelitian .....	100
Lampiran 9. Hasil Pemeriksaan Plagiarisme .....	101
Lampiran 10. Data Hasil <i>Simple Random Sampling</i> .....	102
Lampiran 11. Data Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	104
Lampiran 12. Hasil Analisis SPSS.....	105

## DAFTAR SINGKATAN

FK Unsri	: Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya
SISDIKNAS	: Sistem Pendidikan Nasional
KKI	: Konsil Kedokteran Indonesia
KBK	: Kurikulum Berbasis Kompetensi
SPICES	: <i>Student-centered, Problem-based, Integrated, Community based</i> atau <i>Elective, Systemic</i>
PBL	: <i>Problem Based Learning</i>
IT	: <i>Integrated Teaching</i>
IQ	: <i>Intelligence Quotient</i>
$P_{Na^+}$	: Permeabilitas $Na^+$
$P_{K^+}$	: Permeabilitas $K^+$
$E_{Na}$	: <i>Equilibrium potential</i> $Na^+$
$E_K$	: <i>Equilibrium potential</i> $K^+$
ECC	: <i>Excitation-Contraction Coupling</i>
ACh	: Asetilkolin
SR	: Retikulum Sarkoplasma
DHPR	: Reseptor <i>Dihydropyridine</i>
RyR1	: <i>Ryanodine Receptor 1</i>
ANCOVA	: <i>Analysis of Covariance</i>



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan kedokteran berkembang secara drastis untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran peserta didik.<sup>1</sup> Pendidikan dilakukan untuk mewujudkan suatu proses pembelajaran bagi mahasiswa yang secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan yang bermutu tinggi dapat menciptakan peserta didik yang berkualitas. Menurut Sugiharti (2009) dalam Masrita (2013) menyebutkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi mutu pendidikan yaitu, faktor pendidik, kurikulum, sarana dan prasarana yang mendukung. Faktor pendidik merupakan faktor yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran terutama dilihat dari cara pendidik mengajar dalam proses pembelajaran.<sup>2</sup> Proses pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.<sup>3</sup> Keberhasilan proses pembelajaran sangat berkaitan dengan pemilihan metode dan strategi belajar mengajar yang tepat dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan, terutama usaha untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik.<sup>4</sup> Pemilihan metode dan strategi belajar mengajar merupakan hal penting yang diperlukan di berbagai materi dalam proses pembelajaran, salah satunya materi pembelajaran sistem saraf.

Sistem saraf adalah materi pelajaran yang mengandung konsep-konsep abstrak.<sup>5</sup> Berdasarkan penelitian Lestari *et al.* (2016) dalam Lusiana (2020) juga menyatakan bahwa materi pembelajaran pada sistem saraf memiliki cakupan yang luas, kompleks dan bersifat abstrak.<sup>6</sup> Berdasarkan penelitian yang dilakukan Julia dkk (2014) mengenai survei nasional mahasiswa kedokteran tentang persepsi

neurologi menghasilkan bahwa secara signifikan mahasiswa kedokteran mengalami kesulitan dalam pembelajaran ilmu saraf dengan nilai  $p < 0,0001$ .<sup>7</sup> Pembelajaran di bidang kedokteran memerlukan media, model ataupun metode untuk dapat memahami konsep materi dengan jelas. Diharapkan ada suatu metode pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk membuat mahasiswa lebih memahami konsep dari berbagai materi dalam pembelajaran sistem saraf di pendidikan kedokteran.<sup>8</sup> Efektivitas dalam sistem pembelajaran yang ingin diwujudkan pastinya akan dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan.<sup>9</sup> Sistem pembelajaran dapat berjalan dengan baik jika pendidik memiliki strategi pembelajaran yang menarik, salah satu strategi yang dapat digunakan dalam sistem pembelajaran di pendidikan kedokteran adalah metode bermain peran (*role-play*).<sup>10</sup>

Metode pembelajaran *role-play* merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang diperankan oleh mahasiswa seperti drama, simulasi, permainan, demonstrasi kasus dan berbagai hal.<sup>11</sup> Van Ments (1989) mendefinisikan *role-play* sebagai salah satu jenis simulasi tertentu yang memusatkan perhatian pada interaksi orang satu sama lain.<sup>12</sup> *Role-play* juga merupakan metode pembelajaran yang secara langsung melibatkan mahasiswa dalam menemukan konsep materi dan memahami secara langsung materi yang akan diperankan. Permainan peran (*role-play*) telah banyak digunakan dalam pendidikan kedokteran untuk meningkatkan keterampilan komunikasi. Metode pembelajaran *role-play* ini dapat memotivasi mahasiswa bekerja sebagai sebuah tim.<sup>1</sup>

Metode *role-play* dalam penerapannya, mahasiswa diarahkan pada keadaan tertentu yang seakan-akan berada di luar kelas, meskipun kenyataannya proses pembelajaran yang berlangsung terjadi di dalam kelas dan dalam penerapan metode ini juga mahasiswa seperti membayangkan dirinya berperan sebagai orang lain. Proses pembelajaran pada metode *role-play* mengutamakan keterlibatan emosional yang dapat meningkatkan konsolidasi memori sehingga dapat menjadi memori jangka panjang, serta metode *role-play* ini juga melibatkan pengamatan

indera dalam memecahkan masalah yang dihadapi pada skenario yang diperankan.<sup>9</sup>

Maier dan Baron (2017) dalam Dewi (2018) menyatakan bahwa, penggunaan metode *role-play* memungkinkan untuk mendapatkan sebuah pengalaman sesuai dengan berbagai peran yang dapat diperankan dalam metode ini. Menurut Davies dalam artikel *Role Playing Game* (2010) menyatakan bahwa metode *role-play* dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Kolb dan Fry berpendapat bahwa bermain peran mengacu pada teori belajar yaitu *thinking* (mengkonsep abstrak), *feeling* (mendapatkan pengalaman), *watching* (melakukan observasi dan refleksi) dan *doing* (aktif melakukan eksperimen). Metode pembelajaran *role-play* dapat menjadi alat bantu mahasiswa dalam mempraktikkan *thinking, feeling, watching, dan doing* dari skenario yang ada.<sup>11,13</sup>

Metode pembelajaran *role-play* yang diterapkan di perkuliahan dapat membantu untuk meningkatkan komunikasi antara dosen dan mahasiswa. Pada saat mahasiswa melakukan permainan peran (*role-play*) dengan keterlibatan mahasiswa secara langsung sesuai materi yang telah diajarkan, maka mahasiswa dapat mengingat materi tersebut dalam waktu yang lama.<sup>1</sup> Penerapan metode *role-play* ini, mahasiswa diharapkan mampu (1) mengembangkan sikap dan keterampilan dalam memecahkan masalah; (2) mengeksplorasi perasaannya; (3) mendapatkan wawasan tentang nilai, sikap dan persepsinya.<sup>9</sup>

Metode bermain peran (*role-play*), mahasiswa harus terlibat dalam masalah dan memahami konsep di balik masalah serta merencanakan bagaimana menjalankannya sehingga orang awam juga dapat memahaminya dengan mudah. Selama persiapan bermain peran (*role-play*) mahasiswa yang terlibat akan belajar banyak hal dari diri mereka sendiri dengan mencari buku, internet dan dari dosen melalui diskusi bahkan dari anggota tim mereka.<sup>1</sup>

Penerapan metode pembelajaran *role-play* sebelumnya telah dilakukan dalam penelitian oleh Goothy dkk (2019) mengenai *Effectiveness of academic*



*role-play in understanding the clinical concepts in medical education* menunjukkan bahwa 75% mahasiswa sangat setuju bahwa bermain peran (*role-play*) bersama dengan kuliah kelas membantu untuk memperoleh pengetahuan klinis yang lebih baik. 72% mahasiswa sangat setuju bahwa bermain peran (*role-play*) membantu mereka untuk mengingat konsep klinis dengan mudah dan 70% mahasiswa merekomendasikan *role-play* untuk diterapkan dalam kurikulum.<sup>1</sup> Sebuah studi sebelumnya juga melaporkan bahwa *role-play* membantu dalam peningkatan pengetahuan dan pemahaman dalam pengobatan komunitas.<sup>14</sup> Berdasarkan penelitian lain yang dilakukan Lim dkk (2008) merekomendasikan untuk bermain peran (*role-play*) diterapkan dalam kurikulum akademik dalam mengajarkan kasus klinis, karena dari hasil penelitian ini didapatkan peningkatan hasil belajar peserta didik dan sebagian besar dari peserta didik menyukai dan menikmati bermain peran (*role-play*).<sup>15</sup> Sedangkan penelitian yang telah dilakukan Anastasia (2018) mengenai Metode *Role-play* dalam Pembelajaran Profesi Kependidikan menunjukkan bahwa terlihat lebih dari 80% peningkatan hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan metode *role-play*.<sup>9</sup>

Berdasarkan uraian di atas, maka akan dilakukan penelitian pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya angkatan 2022 mengenai metode *role-play* dalam proses pembelajaran, dengan topik materi fisiologi sistem saraf. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode *role-play* terhadap hasil belajar dalam proses pembelajaran pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran, Universitas Sriwijaya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana efektivitas metode *role-play* terhadap peningkatan hasil belajar pada pembelajaran fisiologi sistem saraf mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya?

### 1.3 Tujuan Penelitian

#### 1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas *role-play* terhadap hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran fisiologi sistem saraf di Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya.

#### 1.3.2 Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa mengenai materi fisiologi sistem saraf sebelum melakukan pembelajaran dengan metode konvensional (ceramah) di Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya
2. Untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa mengenai materi fisiologi sistem saraf setelah melakukan pembelajaran dengan metode konvensional (ceramah) di Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya
3. Untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa mengenai materi fisiologi sistem saraf sebelum melakukan pembelajaran dengan metode *role-play* di Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya
4. Untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa mengenai materi fisiologi sistem saraf setelah melakukan pembelajaran dengan metode *Role-play* di Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya
5. Untuk menganalisis perbandingan hasil belajar mahasiswa pada materi fisiologi sistem saraf dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah) dan *Role-play* di Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya.

## 1.4 Hipotesis

H0: Metode pembelajaran *role-play* tidak dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran fisiologi sistem saraf.

H1: Metode pembelajaran *role-play* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran fisiologi sistem saraf.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan informasi dalam mengembangkan pengetahuan tentang efektivitas *role-play* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran sistem saraf di Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti, adanya penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan skenario dan mampu mengembangkan ilmu pengetahuan yang diperoleh untuk diterapkan dalam pembelajaran
2. Bagi para dosen, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk menerapkan metode pembelajaran *role-play* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam fisiologi sistem saraf.
3. Bagi mahasiswa, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik, melatih konsentrasi, keterampilan dan pemahaman mahasiswa dalam pembelajaran fisiologi sistem saraf.
4. Bagi pemangku kebijakan/institusi pendidikan, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan penerapan metode *role-play* sebagai bagian dari proses pembelajaran.



## DAFTAR PUSTAKA

1. Goothy SSK, Sirisha D, Swathi M. Effectiveness of academic role-play in understanding the clinical concepts in medical education. *International Journal of Research in Pharmaceutical Sciences*. 2019 Apr 29;10(2):1205–8.
2. Masrita, Gonggo ST, Sabang SM. The Comparison between the Use of Role-Play Learning and Conventional Learning Methods Towards the Student's Achievement in Chemistry at SMA Negeri 1 North Lore. 2013;2 No 1.
3. Learning and Assessment – Curriculum center and Learning [Internet]. [cited 2022 Jun 30]. Available from: <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/pembelajaran/>
4. Lestari puji. The using of the Role Playing Method in Improving Speaking Ability in English Subjects for Class XII TKJ 2 Vocational High School 2 Selong Academic Year 2018/2019. *Journal of Rinjani Scientific*. 2019;7.
5. Arisetya D, Djulia E. Development of Nervous System In Learning Media Using Adobe Flash CS3 for Class XI High School Student. *Journal of Biologi education*. 2016;5(2).
6. Lusia Kadarusman. Learning of the Human Nervous System Using Modeling Based Learning (MBL) to Improve Thinking Level and Network Representation of the Proportion of High School Students. *Indonesian Journal of Education*. 2020;
7. Pakpoor J, Handel AE, Disanto G, Davenport RJ, Giovannoni G, Ramagopalan S v. National survey of UK medical students on the perception of neurology. *BMC Med Educ*. 2014 Oct 21;14(1).

8. Suresh Kumar R, Naduvil Narayanan S. Role-Playing Lecturing: a Method for Teaching Neuroscience to Medical Students. *American Journal of Physiology - Advances in Physiology Education*. 2008;32(4):329–31.
9. Anggraeni AD. The Role Playing Method in Learning of the Educational Profession. *Journal of Progressive Education*. 2018 Apr 30;8(1):29–35.
10. Sinaga FN, Huzaifah S, Santoso LM. The use of Role Play Model in Biology Learning Materials on Genetic Code and Protein Synthesis at Senior High School 1 North Indralaya. *Journal of Biology Learning*. 2016;3(2).
11. Andriana K. The difference between one-way learning methods and role-play on the grades of gynecological obstetrics in medical students, University of Muhammadiyah Malang. *Medica Arteriana (Med-Art)*. 2019;
12. van Ments M. *The Effective Use of Role Play: A Handbook for Teachers and Trainers*. 1989;
13. Subagiyo H. *ROLEPLAY*. Jakarta: Ministry of Education and Culture; 2013.
14. Shankar PR. Using case scenarios and role plays to explore issues of human sexuality [Internet]. 2008. Available from: <http://www.educationforhealth.net/>
15. Lim ECH, Oh VMS, Seet RCS. Overcoming preconceptions and perceived barriers to medical communication using a “dual role-play” training course. *Intern Med J* [Internet]. 2008 Sep [cited 2022 Jul 10];38(9):708–13. Available from: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/18298556/>
16. Indah Sari M, Lisiswanti R, Oktaria D. Learning in Medical Education : Introduction for New Medical Student. *University of Lampung medical Journal*. 2016;1:399.

17. Yudaristy H, Irfanuddin, Azhar MB. Perceptions of Students and Lecturers About Achieving Basic and Clinical Competencies in Medical Education at the Faculty of Medicine Sriwijaya University. *Medical and Health Journal*. 2014;1(1):25–33.
18. Dikbud B, Tokyo K. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional. *Precambrian Res*. 2003;
19. Setiawan MA. *Belajar dan Pembelajaran*. 1st ed. Uwais Inspires Indonesian; 2017.
20. Pane A, Dasopang MD. Study and Learning. *Journal of the Study of Islamic Sciences*. 2017;03(2).
21. Purba PB, Siregar RS, dkk. *Curriculum and Learning*. Yayasan Kita Menulis; 2021.
22. Muis A. *Principles of Teaching and Learning*. 2013;1(1).
23. Gani S. Prinsip-prinsip Pembelajaran dan Implikasinya Terhadap Pendidik dan Peserta didik. *Jurnal Al-Ta'dib tanggung*. 2013;6(1).
24. Sueni NM. *Methods, Models and Forms of Learning Models* [Internet]. 2019 [cited 2022 Jul 22]. Available from: <https://jurnal.ikipsaraswati.ac.id/index.php/wacanasaraswati/article/view/35/30>
25. Hasbullah, Juhji, Maksun A. Strategy of Teaching Learning in Efforts to Increase Learning Outcomes in Islamic Religious Education. *Journal of Islamic Religious Education* [Internet]. 2019 Mar 22 [cited 2022 Jul 30];3(1):17–24. Available from: <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia/article/view/859>
26. The meaning of the word effective - Indonesian Dictionary (KBBI) Online [Internet]. [cited 2022 Jul 13]. Available from: <https://kbbi.web.id/efektif>

27. Maknuun L lu' il. The Effectiveness of The Role-Playing Model in Increasing the Competence of Students in Financial Management Courses. 2019;
28. Rohmawati A, Rawamangun Muka J, Timur J. Learning Effectiveness. *Journal of Education Early Childhood* [Internet]. 2015;9. Available from: <https://doi.org/10.21009/JPUD.091.02>
29. Fathurrahman A, Yusuf AE, Harijanto S. The Enchanment of Learning Effectiveness Through the Increase of Pedagogical Competence and Teamwork. *Journal of Educational Management*. 2019;7(2).
30. Sinambela E. The Effectiveness of the Role Playing Model on Increasing Student Accounting Competence in the Introductory Accounting Course II. 2015; Available from: <http://fe.unp.ac.id/>
31. yanto TA. The Effectiveness of The Role-Playing Model in Increasing the Competence of Students in Financial Management Courses. *Journal of Economic Education* . 2017;5.
32. Abidin Z, Hudaya A, Anjani D. The Effectiveness of Distance Learning During the Covid-19 Pandemic. *Research and Development Journal of Education*. 2020 Oct 15;1(1):131.
33. Himmatus Sa'diyyah I. Implementasi Discovery Role Play Pada Pembelajaran Sistem saraf. 2018;
34. Role Playing | Center for Innovative Teaching and Learning | Northern Illinois University [Internet]. [cited 2022 Jul 13]. Available from: <https://www-niu-edu./citl/resources/guides/instructional-guide/role-playing>.
35. Maisaroh, Rostrieningsih. Improving Student Learning Outcomes Using Active Learning Methods Type Quiz Team In Basic Communication Skills at Vocational High School 1 Bogo. *Journal of Economic and Education*. 2010 Nov;8(2).

36. Yanto A. Role Playing Method to Increase Student Learning Outcomes In Sosial Science Courses. *Pendas Horizon Journal*. 2015;I(1).
37. Susanto A. *Learning and Learning Theory*. Biomass Chem Eng. Jakarta: Prenada Media Group; 2016.
38. Sudjana N. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. 16th ed. Sinarbaru. Bandung; 2011.
39. Muhibin S. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada; 2011. 39–40 p.
40. Maryadi D. The Nervous System: Structure and Control of Movement [Internet]. *Journal of Science Management*. [cited 2022 Jul 16]. Available from: <https://core.ac.uk/reader/188611811>
41. Sherwood L. *Introduction to Human Physiology*. 8th ed. Canada: Nelson education ; 2013.
42. Carroll RG, Navar LG, Blaustein MP. *Medical Physiology Learning Objectives Cover design by Alta E*. Wallington Medical Physiology Core Learning Objectives Project-Revised [Internet]. 2012. Available from: <http://www.the-aps.org/education/MedPhysObj/medcor.htm>
43. Ashley K, Lui F. *Physiology, Nerve*. StatPearls [Internet]. 2022 May 8 [cited 2022 Jul 16]; Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK551652/>
44. Hall, Edward J. *Guyton and hall textbook of medical physiology thirteenth edition*. Elsevier. 2011.
45. Silverthorn DU, Johnson BR, Ober WC, Garrison CW, Silverthorn AC. *Human physiology : an integrated approach*. Pearson Education; 2013.
46. Sastroasmoro. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Klinis Edisi III*. 3rd ed. Sagung Seto. Jakarta: CV Agung Seto; 2008.

47. Irfannuddin. Cara Sistematis Berlatih Meneliti: Merangkai Sistematika Penelitian Kedokteran dan Kesehatan. Jakarta Timur: Rayyana Komunikasindo; 2019.
48. Yamin M. Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi. Jakarta: Gaung Persada Press; 2005
49. Oktavian D. Perbandingan Metode Pembelajaran Role Playing Dengan Metode Konvensional (Ceramah) Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Islam Universitas Negeri Padang [Internet]. 2022;2:408–16. Available from: <http://annuha.ppj.unp.ac.id>
50. Yani M. Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN 8 Aceh Besar. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. 2018;
51. Effendy I. VOLT Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro. Pengaruh Pemberian Pre-Test dan Post-test Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung. Journal homepage: [jurnal.untirta.ac.id/index.php/VOLT](http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/VOLT). 2016;1(2):81–8.
52. Saptono L, Soetjipto BE, Wahjoedi, Wahyono H. Role-playing model: Is it effective to improve students' accounting learning motivation and learning achievements? Cakrawala Pendidikan. 2020;39(1):133–43.
53. Thaman RG, Arora AK. Adopting role plays/skits to enhance the learning of clinical respiratory physiology. Vol. 36, American Journal of Physiology - Advances in Physiology Education. American Physiological Society; 2012. p. 358–9.
54. Alpia Podomi P, Negeri S, Jalan Zakaria Imban KH, Barat K, Utara S. Pengaruh Pendekatan Analogi Personal terhadap Prestasi, Penalaran dan Kemandirian Siswa Materi Dimensi Dua di SMK. Jurnal Pendidikan Matematika [Internet]. 2015;10:61–70. Available from: <http://journal.uny.ac.id/index.php/pythagoras>

55. Hasanah SU. Studi Komparasi Penerapan Metode Active Learning Model Reading Aloud dan Metode Konvensional Model Ceramah dalam Pembelajaran Bahasa Arab dan Pengaruhnya Terhadap Respon Siswa Kelas V MI MA'Arif 01 Pahonjean Majenang. *Jurnal Tawadhu*. 2019;3(1).
56. Sulandari. Analisis Terhadap Metoda Pembelajaran Klasikal dan Metoda Pembelajaran E-Learning di Lingkungan Badiklat Kemhan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 2020;1(2).
57. Acharya S, Shukla S, Acharya N, Vagha J, Vagha J. Role play and an effective tool to teach clinical medicine. *J Contemp Med Educ*. 2014;2(2):91.