

**PERSEPSI MAHASISWA FARMASI TERHADAP PRAKTIK
ROLE-PLAY DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN
KOMUNIKASI KEFARMASIAN MAHASISWA
FARMASI DI KOTA PALEMBANG**

KARYA TULIS ILMIAH



Oleh :

DWI APRIYANI

NIM : PO.71.39.1.23.069

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
POLITEKNIK KESEHATAN PALEMBANG
PROGRAM STUDI FARMASI
PROGRAM DIPLOMA TIGA**

2026

ABSTRAK

Latar Belakang: Pergeseran paradigma pendidikan abad ke-21 menuntut lulusan tidak hanya memiliki kompetensi teknis, tetapi juga keterampilan komunikasi kefarmasian. Metode pembelajaran interaktif seperti role-play diterapkan untuk menjembatani kesenjangan antara teori kuliah dan komunikasi di pelayanan kefarmasian. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi mahasiswa D3 Farmasi di Kota Palembang terhadap pelaksanaan praktik role-play dalam meningkatkan keterampilan komunikasi kefarmasian, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambatnya.

Metode: Penelitian ini merupakan penelitian non-eksperimental dengan rancangan deskriptif. Pengumpulan data dilakukan pada bulan Maret–Mei 2026 menggunakan kuesioner terstruktur melalui Google Form. Sampel terdiri dari 122 mahasiswa semester akhir (tingkat III) aktif dari tiga perguruan tinggi di Kota Palembang (Poltekkes Kemenkes Palembang, STIFI Bhakti Pertiwi, dan Universitas Kader Bangsa) yang dipilih dengan menggunakan teknik probability simple random sampling secara proporsional. Data dianalisis secara univariat.

Hasil: Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memiliki persepsi positif yang sangat tinggi terhadap praktik role-play, yaitu mencapai 98,4% (120 responden). Sebanyak 97,5% (119 responden) menyepakati adanya faktor pendukung yang kuat, terutama dipengaruhi oleh kejelasan instruksi dosen, umpan balik yang membangun, serta skenario kasus klinis yang relevan dengan situasi nyata. Di sisi lain, sebanyak 60,6% (74 responden) menyatakan masih menghadapi faktor penghambat, dengan kendala utama berupa keterbatasan alokasi waktu sesi perkuliahan dan adanya hambatan psikologis seperti rasa canggung, gugup, atau malu saat melakukan simulasi di depan umum.

Kesimpulan: Mahasiswa D3 Farmasi di Kota Palembang memiliki persepsi yang sangat positif terhadap praktik role-play dalam meningkatkan keterampilan komunikasi kefarmasian. Optimalisasi alokasi waktu dan latihan role-play secara berkelanjutan diperlukan untuk mendukung kesiapan mahasiswa memasuki dunia kerja.

Kata Kunci: Komunikasi Kefarmasian, Pendidikan Farmasi, Persepsi Mahasiswa, Role-play.

ABSTRACT

Background: *The paradigm shift in 21st-century education requires graduates to possess not only technical competencies but also pharmaceutical communication skills. Interactive learning methods, such as role-play, are implemented to bridge the gap between classroom theory and communication practices in pharmaceutical services. This study aimed to analyze the perceptions of Diploma III Pharmacy students in Palembang toward the implementation of role-play in improving pharmaceutical communication skills and to identify the supporting and inhibiting factors.*

Methods: *This study employed a non-experimental descriptive design. Data were collected from March to May 2026 using a structured questionnaire distributed through Google Forms. The sample consisted of 122 final-year (third-year) active Diploma III Pharmacy students from three higher education institutions in Palembang (Poltekkes Kemenkes Palembang, STIFI Bhakti Pertiwi, and Universitas Kader Bangsa), selected using proportionate simple random sampling. The data were analyzed using univariate analysis.*

Results: *The study showed that the majority of students had a very positive perception of role-play practice, reaching 98.4% (120 respondents). Ninety-seven percent (119 respondents) agreed that there were strong supporting factors, primarily influenced by clear lecture instructions, constructive feedback, and clinical case scenarios relevant to real-life situations. On the other hand, 60.6% (74 respondents) stated that they still faced inhibiting factors, with the main obstacles being limited time allocated for lecture sessions and psychological barriers such as awkwardness, nervousness, or embarrassment when conducting simulations in public.*

Conclusion: *Pharmacy Diploma (D3) students in Palembang demonstrated a highly positive perception of the role-play method in enhancing pharmaceutical communication skills. Optimized time allocation and continuous role-play practice are recommended to support students' readiness for professional practice.*

Keywords: *Pharmaceutical Communication, Pharmacy Education, Student Perception, Role-play.*

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur atas kehadiran Allah SWT berkat kasih karunia-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah dengan judul **“Persepsi Mahasiswa Farmasi Terhadap Praktik *Role-Play* dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Mahasiswa Farmasi di Kota Palembang”** sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini, penulis banyak mengalami kesulitan terutama karena kurangnya pengetahuan. Namun, berkat bimbingan semua pihak Karya Tulis Ilmiah ini dapat terselesaikan dan penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam penulisan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Sarmalina Simamora, Apt. M.Kes selaku pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan motivasi dalam menyelesaikan Proposal Karya Tulis Ilmiah ini.
2. Ibu Mona Rahmi Rulianti, M.Farm, Apt selaku pembimbing pendamping sekaligus yang telah yang telah membantu dalam pembuatan Karya Tulis Ilmiah ini sehingga dapat diselesaikan.
3. Ibu Mindawarnis,S.Si,Apt,M.Kes selaku Ketua Jurusan Farmasi Poltekkes Kemenkes Palembang.
4. Bapak dan Ibu dosen serta staf Poltekkes Kemenkes Palembang Jurusan Farmasi.
5. Kedua orang tua dan keluarga yang tak henti-hentinya memberikan doa, motivasi serta bantuan moral dan materil kepada penulis.

Penulis menyadari akan keterbatasan kemampuan, pengetahuan, pengalaman yang dimiliki sehingga Karya Tulis Ilmiah ini masih banyak terdapat kekurangan. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan masukan dan saran untuk kesempurnaan Karya Tulis ini.

Palembang, Juli 2026

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
HALAMAN ORISINILITAS	
ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian.....	4
1. Tujuan Umum	4
2. Tujuan Khusus	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Keterampilan Berkomunikasi Farmasi	5
B. Komunikasi Farmasi.....	7
C. Kajian terhadap Penelitian Sebelumnya	10
D. Tantangan dan Kesenjangan Penelitian.....	12
E. Metode yang akan dilakukan	13
F. Kerangka Teori	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	15
B. Waktu dan Tempat Penelitian	15

C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	15
1. Populasi.....	15
2. Sampel	15
3. Kriteria Inklusi dan Eksklusi	17
D. Cara Pengumpulan Data	18
E. Alat Pengumpulan Data.....	18
F. Variabel Penelitian	18
G. Definisi Operasional.....	19
H. Kerangka Operasional	21
I. Cara Pengolahan Data dan Analisis Data	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil.....	24
B. Pembahasan	29
1. Karakteristik Responden.....	29
2. Persepsi Mahasiswa, Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Terhadap Pelaksanaan Praktik <i>Role-Play</i>	30
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	35
B. Saran	35
DAFTAR PUSTAKA.....	36
LAMPIRAN.....	39
BIODATA.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Perhitungan Jumlah Sampel untuk Setiap Cluster	17
Tabel 2. Karakteristik Responden	25
Tabel 3. Jenis Penempatan Semester Mata Kuliah dengan <i>Role-Play</i>	26
Tabel 4. Persepsi Mahasiswa Terhadap Praktik <i>Role-Play</i>	27
Tabel 5. Faktor Pendukung Pada Praktik <i>Role-Play</i>	28
Tabel 6. Faktor Penghambat Pada Praktik <i>Role-Play</i>	28
Tabel 7. Rekapitulasi Persepsi Mahasiswa, Faktor Pendukung, dan Faktor Penghambat Terhadap Pelaksanaan Praktik <i>Role-Play</i>	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Kerangka Teori.....	14
Gambar 2. Kerangka Operasional	21

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	39
Lampiran 2. Kaji Etik.....	43
Lampiran 3. Dokumentasi Penyerahan Surat Izin Penelitian.....	44
Lampiran 4. Dokumentasi Penyerahan Link Kuesioner	45
Lampiran 5. Kuesioner	46
Lampiran 6. Lembar Kerja	49
Lampiran 7. Surat Selesai Penelitian	54

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sistem pendidikan telah mengalami perubahan secara keseluruhan, khususnya di Indonesia, di mana sejak abad ke-21 pendidikan telah mengalami pergeseran dari model konvensional yang berpusat pada guru, bersifat satu arah, dan berfokus pada hafalan menuju pendekatan yang lebih modern. Pendekatan baru ini berpusat pada peserta didik, bersifat interaktif/dua arah, dan bertujuan mengembangkan keterampilan serta kompetensi mereka, bukan sekadar hafalan (Ali, Apriyanto, Haryanti, & Hidayah, 2024). Perubahan serupa juga terlihat pada pendidikan farmasi kini telah berubah dari fokus hanya pada pengetahuan teknis menjadi pendekatan menyeluruh yang mencakup keterampilan berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pedoman *Accreditation Council For Pharmacy Education* (ACPE) dalam komunikasi lulusan farmasi harus mampu terlibat secara aktif, mendengarkan, dan berkomunikasi secara verbal, nonverbal, dan tertulis, saat mendidik atau berinteraksi dengan individu, kelompok, atau organisasi. Mata kuliah komunikasi memberikan dampak positif bagi mahasiswa dengan membantu mereka mengembangkan keterampilan komunikasi utama. Mata kuliah ini juga mendorong peningkatan keterampilan komunikasi tertulis dan berbicara di depan umum mahasiswa.

Dalam pelayanan, penting bagi tenaga kefarmasian memiliki keterampilan dalam komunikasi. Namun sayangnya, banyak mahasiswa farmasi yang masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan komunikasi yang efektif.

Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengalaman praktik langsung dan metode pembelajaran yang kurang interaktif dalam proses pendidikan. Pembelajaran hanya berfokus pada teori tanpa praktik komunikasi secara nyata membuat mahasiswa kurang siap menghadapi situasi komunikasi yang kompleks di dunia kerja.

Salah satu metode pembelajaran yang dianggap mampu mengatasi masalah tersebut adalah *role-play*. Teknik *role-play* merupakan metode pembelajaran komunikatif yang menempatkan peserta didik dalam situasi bermain peran untuk menyampaikan ide, perasaan, dan pendapat secara verbal sesuai dengan konteks yang ditentukan. Melalui proses ini, peserta didik tidak hanya mempraktikkan keterampilan bahasa, tetapi juga mengalami pembelajaran afektif dan sosial secara simultan dalam situasi yang disimulasikan (Bahardur, Afrinda, & Rusli, 2025).

Beberapa penelitian sebelumnya di berbagai jurusan menyatakan bahwa *role-play* efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi. Sebuah penelitian meta-analisis terhadap 12 artikel dengan 907 partisipan menunjukkan bahwa metode bermain peran secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya keterampilan, dengan efek positif lebih besar dibanding kelompok kontrol melalui pengalaman mengambil peran dan situasi yang beragam (Fu & Li, 2025). Dalam penelitian yang dilakukan di Program studi Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Adi Buana Surabaya menunjukkan hasil yang signifikan t hitung $3,969 > t$ tabel $2,364$ yang disimpulkan bahwa *role-play* efektif untuk meningkatkan komunikasi mahasiswa (Lianawati, 2018). Dalam penelitian yang dilakukan di Program Studi Keperawatan menunjukkan hasil bahwa metode *role-play* mampu meningkatkan kemampuan komunikasi terapeutik pada

mahasiswa melalui peningkatan efikasi diri dan pengalaman melalui latihan rutin yang terencana dan dilakukan berulang (Hasan & Bahtiar, 2023). Penelitian di jurusan Farmasi yang dilakukan di Sumatera Barat juga menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mahasiswa dalam komunikasi, serta menumbuhkan kesadaran bahwa pentingnya komunikasi yang humoris dan profesional dalam kefarmasian (Bahardur, Afrinda, & Rusli, 2025).

Berdasarkan penelitian di atas, praktik *role-play* efektif dilakukan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi mahasiswa. Pada kenyataannya kita masih sering menemukan tenaga kefarmasian yang sudah bekerja, khususnya di apotek yang belum menerapkan komunikasi pemberian obat secara optimal kepada konsumen seperti kurangnya penjelasan yang jelas mengenai penggunaan obat, efek samping, dan interaksi obat. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi mahasiswa farmasi di Kota Palembang terhadap praktik *role-play* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi, khususnya dalam simulasi interaksi pasien-tenaga kefarmasian, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi persepsi tersebut untuk penguatan dimensi afektif.

B. Rumusan Masalah

Pendidikan farmasi di Indonesia, termasuk di Kota Palembang, telah melakukan peningkatan komunikasi farmasi yang interaktif melalui praktik *role-play*. Namun, pada kenyataan yang dapat diamati dalam pelayanan kefarmasian masih banyak tenaga kefarmasian yang belum optimal dalam memberikan penjelasan mengenai penggunaan obat, efek samping dan interaksi obat. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini merumuskan pertanyaan

mengenai bagaimana persepsi mahasiswa farmasi dalam mengikuti praktik *role-play* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi, serta faktor apa saja yang mendukung dan menghambat mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan komunikasi melalui *role-play*.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk menilai persepsi mahasiswa farmasi terhadap praktik *role-play* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi di Kota Palembang.

2. Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi persepsi mahasiswa mengenai manfaat *role-play* terhadap keterampilan komunikasi.
2. Menggali faktor pendukung dan penghambat yang dirasakan mahasiswa dalam pelaksanaan *role-play*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat bagi institusi pendidikan farmasi di Kota Palembang dengan menyediakan masukan untuk pengembangan kurikulum interaktif berbasis *role-play*, sehingga meningkatkan relevansi keterampilan komunikasi sesuai standar ACPE, serta menjadi acuan strategi pembelajaran efektif berdasarkan persepsi mahasiswa, yang pada akhirnya mendukung inovasi kurikulum dalam pendidikan yang modern dan peningkatan kualitas lulusan di tengah tantangan di dunia kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Accreditation Council For Pharmacy Education (2025). *Accreditation Standards And Key Elements For The Professional Program In Pharmacy Degree* (p. 5). p. 5. <https://www.acpe-accredit.org/pdf/ACPEStandards2025.pdf>
- Ali, D. A., Apriyanto, Haryanti, T., & Hidayah. (2024). *Metode Pembelajaran Inovatif (Mengembangkan Teknik Mengajar di Abad 21)* (1st ed.; Efitra, Ed.). Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
https://books.google.co.id/books/about/Metode_Pembelajaran_Inovatif_Mengembangkan.html?id=9ew3EQAAQBAJ&redir_esc=y
- APDFI. (2025). Asosiasi Pendidikan Diploma Farmasi Indonesia. Retrieved June 16, 2026, from <https://apdfi.or.id/about-us>
- Bahardur, I., Afrinda, P. D., & Rusli, S. M. (2025). Pelatihan Keterampilan Berbicara bagi Mahasiswa Program Studi Profesi Apoteker Universitas Perintis Indonesia melalui Teknik Role Play. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 9–17.
<https://doi.org/https://doi.org/10.60041/integratif.v3i1.227>
- Bahardur, I., Afrinda, P. D., Rusli, S. M., Farmasi, P. S., & Indonesia, U. P. (2025). *Pelatihan Keterampilan Berbicara bagi Mahasiswa Program Studi Profesi Apoteker Universitas Perintis Indonesia melalui Teknik Role Play*. 3(1), 8–18.
- Duhmuts. (2023, October 16). Model Pembelajaran Role Playing dan Langkah-Langkahnya: Bermain Sambil Belajar! *Perpusteknik.Com*. Retrieved from <https://perpusteknik.com/model-pembelajaran-role-playing-dan-langkah-langkahnya/>
- Effendy, O. U. (2003). *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung Indonesia: Citra Aditya Bakti.
- Fu, X., & Li, Q. (2025). Effectiveness of Role-play Method: A Meta-analysis. *Internasional Journal of Instruction*, 18(1), 309–324.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29333/iji.2025.18117a>
- Gjestvang, B., Kvigne, K. J., Hoel, E., & Kvaal, K. S. (2021). A training course on interpersonal relationships using role play in a Master of Mental Health Care programme – The students' experiences. *Nurse Education Today*, 102, 2–4.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.nedt.2021.104887>
- GPP, F., & WHO. (2014). *Joint FIP / WHO guidelines on good pharmacy practice : standards for quality of pharmacy services*.
<https://www.fip.org/file/1476>

- Hasan, M. I., & Bahtiar, N. (2023). Implementasi Metode Role Play Dalam Pembelajaran Komunikasi Mahasiswa Keperawatan. *Jurnal Ilmiah Keperawatan IMELDA*, 9(2), 1–6.
<http://jurnal.uimedan.ac.id/index.php/Jurnalkeperawatan>
- Ismail, A. (2020). Gambaran Karakteristik Mahasiswa Dan Alumni Farmasi UIN Alauddin Makassar : Sebuah Tinjauan Berbasis Gender. *Sipakalebbi*, 4(1), 9–13.
<https://doi.org/10.24252/jsipakalebbi.v4i1.14490>
- Kerr, A., Strawbridge, J., Kelleher, C., Barlow, J., Sullivan, C., & Pawlikowska, T. (2021). A realist evaluation exploring simulated patient role-play in pharmacist undergraduate communication training. *BMC Medical Education*, 21(325), 1–8.
<https://doi.org/10.1186/s12909-021-02776-8>
- Lianawati, A. (2018). Efektivitas Penggunaan Role Playing Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa. *Jurnal FKIP Unipa Surabaya*, 14(26), 188–193.
- Othman, M. I., Yen, W. Y., Ibrahim, N. A., Najib, M. N. M., Sulaiman, S., Rasdi, N. A. M., ... Azman, N. A. (2024). Role-Play In Pharmacy Education: Assessing Student Perspective On Enhancing Patient-Pharmacy Personnel Communication Skills. *International Journal Of Modern Education*, 6(21), 302–324.
<https://doi.org/10.35631/IJMOE.621022>
- Philp, N., Omran, A., Otokpa, M. J., & Alan Kirk. (2024). Medical Students' Confidence After "CardioSim": A Low-Fidelity, Peer Role-Play Simulation. *Cureus*, 16(8), 1–7.
<https://doi.org/10.7759/cureus.67192>
- Program Pendidikan Vokasi Universitas Indonesia. (2024). Pacu Peningkatan Kualitas Lulusan Program Vokasi, UI Terapkan Kurikulum Outcome Based Education (OBE). Retrieved June 16, 2026, from Program Pendidikan Vokasi Universitas Indonesia website: <https://vokasi.ui.ac.id/web/pacu-peningkatan-kualitas-lulusan-program-vokasi-ui-terapkan-kurikulum-outcome-based-education-obe/>
- Rengganawati, H. (2024). Kecemasan Dalam Berbicara Di Depan Umum Pada Kalangan Mahasiswa Berusia 17-22 Tahun. *Indonesian Journal of Digital Public Relations (IJDPR)*, 2(2), 7–9.
<https://doi.org/https://doi.org/10.25124/ijdpr.v2i2.6953>
- Riadi, M. (2021, September 14). Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing). *Kajianpustaka.Com*.
<https://www.kajianpustaka.com/2019/05/model-pembelajaran-bermain-peran-role-playing.html>

- Tekeş, E., Güngör, B., Silan, C., & Toraman, Ç. (2025). Enhancing pharmacology education through role-play: impact on student attitudes. *BMC Medical Education*, 25(1306), 7–10.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1186/s12909-025-07900-6>
- Wibowo, H. S. (2025). Metode Role Playing : Pengertian, Keunggulan, dan Penerapan dalam Pembelajaran. Retrieved October 27, 2025, from Modul Pembelajaran website:
<https://modulmerdeka.com/metode-role-playing/>
- Wijaya, H., Rosyadi, A., Kurniawan, Putri, W. C. C., Praditasari, A. L., Pranawati, E., ... Hanifah, R. (2023). KOMUNIKASI FARMASI (Komunikasi Yang Efektif Dalam Praktik Farmasi). Retrieved October 13, 2025, from PT. Sonpedia website:
https://books.google.co.id/books/about/KOMUNIKASI_FARMASI_Komunikasi_Yang_Efektif.html?id=t_jaEAAAQBAJ&redir_esc=y