

ABSTRAK

Soft skill merupakan semangat yang dibutuhkan seseorang untuk memulai sesuatu, karena seseorang yang berinisiatif tidak akan menunggu sampai sesuatu terjadi, melainkan melakukan sesuatu. Kurangnya mahasiswa berinisiatif, dapat mengakibatkan motivasi, komunikasi, dan kreatifitas mereka menjadi kurang sehingga memberikan respons yang negatif dalam perilaku mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan sikap dalam atribut *soft skill* “inisiatif” sebelum dan sesudah diberikan *role play* pada mahasiswa STIKES YARSIS.

Desain penelitian ini *Pra experiment one group pretest-posttest design*. Populasinya seluruh mahasiswa S1 Keperawatan Tahun ajaran 2007-2008 berjumlah 96 mahasiswa. Dengan sampel berdasarkan kriteria inklusi. Besar sampel responden 41 responden diambil secara *probability sampling*. Data diambil dengan menyebarkan kuesioner (skala guttman) sebelum dan sesudah diberikan *role play*. Analisis data menggunakan uji *wilcoxon* dengan SPSS 11.0.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum dilakukan *role play* sebagian besar dari responden memiliki motivasi (65,85%), komunikasi (75,62%), dan kreatifitas (60,98%) yang cukup. Sedangkan sesudah dilakukan *role play* sebagian besar dari responden memiliki motivasi (58,54%), komunikasi (63,41%), dan kreatifitas (65,85%) yang baik. Hasil uji *wilcoxon* berdasarkan motivasi didapatkan $\rho = 0,013 < \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak berarti ada perbedaan perilaku dalam motivasi pada mahasiswa S1 Keperawatan tahun ajaran 2007-2008 STIKES YARSIS, berdasarkan komunikasi didapatkan $\rho = 0,000 < \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak berarti ada perbedaan perilaku dalam komunikasi pada mahasiswa S1 Keperawatan tahun ajaran 2007-2008 STIKES YARSIS, berdasarkan kreatifitas didapatkan $\rho = 0,000 < \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak berarti ada perbedaan perilaku dalam kreatifitas pada mahasiswa S1 Keperawatan tahun ajaran 2007-2008 STIKES YARSIS.

Kesimpulan penelitian ini adalah ada perbedaan perilaku inisiatif dalam motivasi, komunikasi, dan kreatifitas sebelum dan sesudah dilakukan *role play*. Bagi mahasiswa yang telah berperilaku ke arah positif diharapkan dapat mengembangkan dirinya sehingga dapat meningkatkan kualitas lulusan dari suatu institusi.

Kata kunci : *soft skill*, inisiatif, motivasi, komunikasi, kreatifitas, *role play*.