

ARTIKEL ASLI

Perspektif Mahasiswa Kedokteran Tentang Role-Plays Sebagai Strategi Pengajaran dalam Kedokteran Komunitas

Iram Manzoor¹, Fatima Mukhtar² dan Noreen Rahat Hashmi²

ABSTRAK

Tujuan: Untuk menilai perspektif mahasiswa tentang role-play yang dilakukan sebagai metodologi pengajaran dalam kedokteran komunitas.

Desain Studi: Sebuah studi kuasi-eksperimental.

Tempat dan Durasi Studi: Departemen Kedokteran Komunitas di Fatima Memorial College of Medicine and Dentistry dari Juli hingga November 2010.

Metodologi: Teknik probabilitas sampling acak sederhana digunakan untuk mengumpulkan 63 siswa dari MBBS tahun ketiga dan keempat yang didistribusikan secara acak dalam lima sub-kelompok. Mereka dianggap berasal dari berbagai peran cabul, peserta dan pembantu. Kuesioner dibagikan untuk mengumpulkan tanggapan siswa. Data dianalisis pada SPSS versi 17 untuk membandingkan tanggapan. Uji chi-kuadrat diterapkan dan nilai-p ditetapkan pada <0,05 sebagai signifikan.

Hasil: Enam puluh tiga siswa dipilih sebagai peserta penelitian ini di mana 46 milik kelas MBBS tahun keempat (73%) dan 17 adalah siswa MBBS tahun ketiga (27%). Ada 13 laki-laki (20,6%) dan 50 perempuan (79,4%) siswa.

Permainan peran diidentifikasi sebagai metode pengajaran yang paling efektif ($n = 25$, 37,9%) diikuti dengan ceramah ($n = 17$, 25,8%, $p = 0,054$). Lima puluh dua siswa (78,5%) mengakui bahwa permainan peran meningkatkan pengetahuan mereka tentang subjek, 55 (84,6%) mengatakan bahwa itu akan membantu mereka dalam kinerja klinis mereka. Lima puluh sembilan peserta (89,4%) menganggap permainan peran menarik dan 49 (74,2%) ingin memasukkan permainan peran sebagai bagian dari kurikulum. Lima puluh enam peserta (88,9%) setuju bahwa permainan peran meningkatkan keterampilan komunikasi mereka. Dua puluh satu peserta (31,8%) percaya bahwa itu membantu mereka mengenal situasi lokal. Empat puluh enam siswa (76,7%) mengidentifikasi permainan peran sebagai cara andragogi yang layak ($p = 0,005$) dan 48 (76,2%) mengatakan bahwa itu memicu pemikiran kritis tentang subjek ($p = 0,038$). Lima puluh empat siswa (85,7%) mengakui bahwa rentang perhatian mereka lebih baik dalam bermain peran dibandingkan dengan kuliah ($p = 0,047$).

Kesimpulan: Role-play diterima dengan baik oleh siswa sebagai metodologi pengajaran yang efektif dan dapat dimasukkan sebagai bagian dari strategi pengajaran di Community Medicine.

Kata kunci: Role-play. Kedokteran komunitas. Strategi pengajaran. Alat instruksi.

PENGANTAR

Role-play digunakan sebagai alat pelatihan dalam pendidikan kedokteran untuk memberikan pengetahuan, sikap dan keterampilan pada siswa.¹ Ini memberikan esensi lingkungan sosial kepada pelajar dan merumuskan kerangka kerja mereka di masa depan.² Alat pendidikan ini memberikan kesempatan kepada pendidik medis untuk menganalisis reaksi dan tanggapan pembelajar dalam konteks situasi kehidupan nyata dan juga mendorong umpan balik dari rekan-rekan.³ Dengan meningkatnya kesadaran pertimbangan etis dalam profesi medis, sekarang dituntut bahwa dokter dan mahasiswa kedokteran harus tahu apa yang harus ditanyakan dari pasien dan bagaimana hal itu harus ditanyakan dengan menunjukkan sikap sensitif, mendukung, dan tidak menghakimi

Di seluruh dunia, kurikulum pendidikan kedokteran sekarang menekankan pada pentingnya keterampilan komunikasi sebagai batu loncatan menuju perawatan pasien yang berkualitas.^{5,6} Ide utama dari memasukkan permainan peran sebagai bagian dari kurikulum adalah untuk menawarkan kesempatan kepada para sarjana. untuk belajar bagaimana bekerja dalam keadaan sulit yang dapat muncul ketika mereka akan memulai karir mereka di masyarakat.⁷ Permainan

peran pada dasarnya dibuat dan dilaksanakan dengan menjaga prinsip-prinsip pembelajaran orang dewasa Knowles yang berfokus pada kebutuhan pelajar untuk mengetahui, pengarahan diri, pengalaman yang beragam, dan pendekatan yang berpusat pada masalah.⁸ Ini banyak digunakan sebagai metode pendidikan untuk belajar tentang komunikasi dalam pendidikan kedokteran berdasarkan alasan yang masuk akal yang diberikan oleh teori pendidikan.⁹ Melibatkan siswa dalam permainan peran tidak hanya mendorong pembelajaran aktif, tetapi dapat juga digunakan untuk menyampaikan komponen kurikulum mata pelajaran dasar dan klinis dari program medis.

Dalam pendidikan kedokteran, pengetahuan saja tidak cukup untuk menghasilkan sistem pemberian perawatan kesehatan yang lebih baik. Meskipun 'peserta didik' sering menyukai kuliah formal, transfer pengetahuan satu arah bukanlah cara yang efektif dalam meningkatkan kompetensi dokter-pasien yang lebih baik.

¹ Departemen Kedokteran Komunitas, FMH, Fakultas Kedokteran dan Kedokteran Gigi, Shadman, Lahore.

² Departemen Kedokteran Komunitas, LMDC, Fakultas Kedokteran dan Gigi Lahore, Lahore..

Korespondensi: Dr. Iram Manzoor, 17-J, Jalan Jinnah, Shahjamal, Lahore.

Email: iramdr123@yahoo.co.in

Diterima 02 Februari 2011; diterima 09 Februari 2012.

hubungan. Metodologi pengajaran kontemporer yang menekankan 'interaktivitas' seperti permainan peran terbukti menjadi dasar yang lebih efektif untuk meningkatkan kompetensi dalam penyelenggaraan pelayanan kesehatan. Role-play adalah paling efektif jika tujuan pembelajaran didefinisikan, dan kasus menantang.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kondisi medis perspektif siswa tentang permainan peran sebagai pengajaran strategi dalam kedokteran komunitas.

METODOLOGI

Sebuah studi eksperimental dilakukan di Departemen Kedokteran Komunitas di Fatima Memorial Fakultas Kedokteran dan Kedokteran Gigi dari Juli hingga November 2010. Sebanyak 63 siswa terpilih dari kelas MBBS tahun ketiga dan keempat untuk memberikan umpan balik tentang permainan peran yang dilakukan sebagai pengajaran strategi dalam kedokteran komunitas. Sebuah teknik probabilitas sampling acak sederhana digunakan untuk mengumpulkan 46 siswa dari MBBS tahun keempat dan 17 siswa dari MBBS tahun ketiga. Mereka didistribusikan secara acak dalam lima sub-kelompok. Di setiap kelompok lagi, para peserta adalah didistribusikan secara acak sebagai pengamat saja, sebagai anggota untuk memberikan saran, sebagai anggota untuk diskusi dan peserta sebenarnya dari permainan peran. Sebuah kuesioner adalah dibagikan untuk mendapatkan tanggapan siswa. Datanya adalah dianalisis pada Paket Statistik untuk Ilmu Sosial (SPSS) versi 17 untuk membandingkan tanggapan dari dua kelas yang berbeda. Hasil yang diperoleh disajikan dalam bentuk frekuensi dan persentase. Chi-kuadrat tes diterapkan untuk memiliki perbandingan antara tanggapan kualitatif dan nilai-p ditetapkan pada 0,05 tingkat signifikansi.

Tabel I: Preferensi siswa untuk alat pembelajaran dalam komunitas pengajaran obat-obatan.

Alat instruksional	Tahun studi		Beberapa tanggapan
	tahun ke-3	tahun ke-4	Total
Kuliah	0 (0%)	17 (29,8%)	17 (22,4%)
tutorial	03 (5,3%)	2 (10,5%)	05 (6,6%)
Demonstrasi	10 (17,5%)	2 (10,5%)	12 (15,8%)
Kunjungan lapangan	11 (19,3%)	6 (31,6%)	17 (22,4%)
Permainan peran	16 (28,1%)	(47,4%)	25 (32,9%)
Total	57 (100,0%)	19 (100,0%)	76 (100,0%)

Tabel II: Perspektif siswa tentang pelaksanaan permainan peran (respon ganda).

Tanggapan		tahun ke-4	tahun ke-3	Total	nilai-p
Cara belajar yang layak	Ya	29 (67,4%)	17 (100%)	46 (76,7%)	0,007
	Tidak	14 (32,6%)	---	14 (23,3%)	
Kejelasan komunikasi	Ya	35 (76,6%)	17 (100%)	53 (82,8%)	0,028
	Tidak	11 (23,4%)	---	11 (17,2%)	
Memprovokasi pemikiran kritis	Ya	32 (69,6%)	16 (94,1%)	48 (76,2%)	0,042
	Tidak	14 (30,4%)	01 (5,9%)	15 (23,8%)	
Alokasi waktu sudah tepat	Ya	31 (67,4%)	15 (88,2%)	46 (73,0%)	0,098
	Tidak	15 (32,6%)	02 (11,8%)	17 (27,0%)	
Rentang perhatian yang lebih baik	Ya	37 (80,4%)	17 (100%)	54 (85,7%)	0,049
	Tidak	09 (19,6%)	----	09 (14,3%)	

HASIL

Enam puluh tiga siswa dipilih sebagai peserta ini studi di mana 46 milik MBBS tahun keempat (73%) dan 17 adalah siswa MBBS tahun ketiga (27%). Ada 13 laki-laki (20,6%) dan 50 perempuan (79,4%) siswa. Dua puluh lima peserta (32,9%) memilih bermain peran sebagai alat instruksional favorit mereka untuk liputan konten dan 17 kuliah favorit (22,4%), 17 menemukan kunjungan lapangan (22,4%), 12 menekankan pada demonstrasi (15,8%) sementara hanya 5 tutorial yang disukai (6,6%) sebagai alat instruksional yang paling nyaman di mengajar (Tabel I).

Dalam melakukan permainan peran, 17 (35,4%) dan 10 (58,8%) siswa tahun keempat dan ketiga masing-masing memainkan peran peserta yang sebenarnya sementara 11 (22,9%) dan 1 (5,9%) adalah pengamat saja. Peserta lainnya mendiskusikan situasi dan memberikan saran kepada rekan-rekan.

Ketika siswa diminta untuk membagikan perspektif mereka tentang pelaksanaan permainan peran sebagai pengajaran metodologi kedokteran komunitas, 51 mahasiswa (78,5%) mengakui bahwa itu meningkatkan pengetahuan mereka tentang mata kuliah kedokteran komunitas. Lima puluh lima peserta (84,6%) berpendapat bahwa pelaksanaan role-plays dalam subjek ini akan membantu mereka dalam pengaturan klinis masa depan mereka dan 59 (90,8%) menganggapnya sebagai mode yang menarik dari transfer informasi.

Dari total 63 peserta, 49 (75,4%) setuju untuk memasukkan permainan peran dalam kurikulum komunitas obat yang terdiri dari 35 (72,9%) dan 14 (82,4%) MBBS tahun keempat dan ketiga masing-masing. Dari mereka 16 (31,4%) setuju untuk menggabungkannya setiap bulan dasar.

Berbagai tanggapan diperoleh tentang siswa perspektif untuk melakukan permainan peran. Dua puluh lima peserta (25,5%) setuju bahwa permainan peran membantu mereka untuk mengumpulkan informasi akademik, 41 (41,8%) setuju bahwa mereka membantu dalam meningkatkan keterampilan komunikasi. Menghilangkan hambatan komunikasi dengan guru diidentifikasi sebagai keuntungan dari permainan peran oleh 11 dari peserta (11,2%) dan 21 (21,4%) sangat setuju bahwa itu membantu mereka berkenalan dengan lokal situasi. Diidentifikasi oleh 46 peserta (76,7%) bahwa

induksi permainan peran dalam kurikulum akan terbukti menjadi cara yang layak untuk pembelajaran orang dewasa. Kesamaan yang signifikan ditemukan antara tanggapan siswa di MBBS tahun ke-3 dan ke-4 ketika mereka diminta untuk menanggapi tentang pelaksanaan permainan peran (Tabel II). Mahasiswa kedokteran menganggap permainan peran sebagai cara belajar yang layak ($p = 0,007$). Bermain peran menyebabkan pemikiran kritis ($p = 0,042$) dengan kejelasan komunikasi ($p = 0,028$) dan menghasilkan rentang perhatian yang lebih baik daripada kuliah ($p = 0,049$). Alokasi waktu dianggap tepat.

Tiga puluh lima peserta (54,7%) setuju bahwa permainan peran harus dimasukkan dalam mata pelajaran klinis saja, 5 setuju (7,8%) bahwa mereka harus dimasukkan hanya dalam ilmu dasar dan 23 setuju (37,5%) untuk dimasukkannya permainan peran dalam baik ilmu klinis maupun ilmu dasar.

DISKUSI

Role-play diidentifikasi sebagai cara pengajaran yang efektif dalam pendidikan kedokteran yang meningkatkan ikatan penyemenan antara siswa dan guru. Permainan peran adalah alat yang ampuh untuk membuat peserta didik menghadapi situasi profesional yang realistis, kompleks, dan ambivalen.⁷ Permainan peran adalah intervensi yang kuat yang dapat digunakan untuk meningkatkan kognisi, keterampilan psikomotorik, dan domain afektif pada peserta didik. Kekuatan permainan peran untuk melibatkan emosi adalah kekuatannya sebagai alat bantu pengajaran.¹⁰ Permainan peran sebagian besar digunakan dalam mengajar mata pelajaran sensitif seperti penggunaan narkoba dan alkohol, kekerasan dalam rumah tangga dan kesehatan seksual.¹¹⁻¹³ Pengajaran keterampilan komunikasi dalam pengobatan paliatif juga dapat dicapai dengan menggunakan permainan peran.¹⁴ Dokter dan mahasiswa kedokteran harus tahu bagaimana menangani pasien saat menangani masalah sensitif.⁴ Permainan peran digunakan sebagai strategi pengajaran yang efektif jika permainan peran disusun dan dirumuskan dengan benar berdasarkan memenuhi tujuan kursus.¹⁵ Dalam penelitian ini, siswa yang dipilih sebagai peserta penelitian ini sebagian besar berasal dari MBBS tahun keempat dan beberapa siswa MBBS tahun ketiga; dengan mayoritas siswa perempuan. Mereka merasa paling nyaman selama liputan konten kedokteran komunitas, dengan permainan peran diikuti dengan ceramah, kunjungan lapangan dan demonstrasi sementara hanya 6,6% menyukai tutorial sebagai alat instruksional yang paling nyaman dalam mengajar. Bermain peran tampaknya menjadi alat pendidikan yang disukai oleh siswa dan instruktur. Siswa atau peserta pelatihan menyambut baik permainan peran karena aktivitas ini membawa variasi, gerakan, dan kemungkinan besar, pengalaman hidup yang disimulasikan ke dalam kelas atau sesi pelatihan.¹⁶ Permainan peran diidentifikasi sebagai metode pengajaran yang paling efektif oleh jumlah siswa yang jauh lebih besar.

Bermain peran diidentifikasi sebagai alat pelatihan yang efektif yang digunakan terutama untuk perolehan keterampilan peserta (pengembangan kompetensi perilaku), untuk meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik (asupan informasi dan pemahaman intelektual) dan untuk memperkaya peserta pelatihan.

mempengaruhi pengalaman (kesadaran emosional mereka dan pengayaan).¹⁷ Lebih banyak siswa memainkan peran peserta yang sebenarnya, sementara hanya sejumlah kecil yang menjadi pengamat. Sisa peserta mendiskusikan situasi dan memberikan saran kepada rekan-rekan. Terpantau 51 siswa (78,5%) mengaku bahwa role play telah meningkatkan pengetahuan mereka tentang mata pelajaran kedokteran komunitas. Bermain peran sebagai perangkat pendidikan pilihan dapat diadopsi dan diterapkan secara efektif untuk transfer afektif pengetahuan antara teman sebaya dan bahkan dari fasilitator ke pelajar.¹⁸ Dalam studi ini, 84,6% dari peserta berpikir bahwa pelaksanaan permainan peran dalam mata pelajaran ini akan membantu mereka dalam pengaturan klinis masa depan mereka.

Studi lain yang dilakukan di Manipal College of Medical Sciences (MCOMS), Pokhara, menyukai hasil ini di mana peserta permainan peran merasa bahwa keterampilan yang diperoleh selama metodologi pengajaran ini akan berguna dalam praktik masa depan mereka.¹⁹ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 90,8% dari peserta menemukan permainan peran sebagai cara menarik dari transfer informasi yang telah menghasilkan minat yang besar pada subjek. Hasil yang sama diperoleh dari penelitian yang dilakukan oleh Lanea, yang menunjukkan bahwa penggunaan pasien simulasi dan permainan peran telah menghasilkan minat yang besar dari siswa dalam program pelatihan keterampilan komunikasi.²⁰ Permainan peran rekan adalah alat berbiaya rendah yang relatif mudah untuk menginstal dalam pendidikan kedokteran. Hal ini memungkinkan peserta pelatihan untuk mengalami perspektif dari kedua dokter dan pasien.

Mengalami berbagai perspektif ini dan ambiguitas mitra yang terlibat dalam komunikasi membantu meningkatkan pemahaman peserta pelatihan tentang kompleksitas interaksi dokter-pasien.²¹ Sebuah penelitian dilakukan pada lulusan kedokteran untuk melihat dampak permainan peran dalam mengajar konseling genetik dan diamati bahwa semua peserta setuju bahwa permainan peran efektif dalam membantu mereka memahami konseling dan pengujian genetik. Sebagian besar peserta juga berkomentar bahwa sesi tersebut membantu mereka memahami pentingnya rujukan untuk konseling genetik dan dampak hasil tes.²² Disarankan oleh 76,7% peserta bahwa induksi permainan peran dalam kurikulum akan terbukti menjadi cara yang layak untuk pembelajaran orang dewasa.

Hubungan yang signifikan ditemukan antara tanggapan siswa MBBS tahun ke-3 dan ke-4 ketika mereka diminta untuk menanggapi tentang pelaksanaan permainan peran. Tingkat penerimaan pelatihan yang tinggi ditemukan untuk permainan peran di sebagian besar mahasiswa sarjana dan pascasarjana pendidikan kedokteran.²¹ Permainan peran diidentifikasi sebagai cara belajar yang layak yang memancing pemikiran kritis, telah dibuktikan oleh banyak penelitian.¹⁷ Mengatasi masalah sulit dalam permainan peran telah terbukti penting untuk penerimaan dan keberhasilan permainan peran teman sebaya di kedua pengaturan pascasarjana dan kurikulum sarjana.²³ Dalam penelitian ini, mayoritas peserta menyetujui bahwa permainan peran adalah cara yang layak untuk belajar, mengakui bahwa

ada kejelasan komunikasi dan mengatakan bahwa hal itu telah memancing pemikiran kritis tentang subjek. Hasil serupa telah diperoleh oleh penelitian lain juga. 24,25 Rentang perhatian yang lebih baik dilaporkan oleh 85,7% peserta. Telah diterima di seluruh dunia bahwa permainan peran menghasilkan banyak minat di kalangan pelajar dan memiliki rentang perhatian yang lebih baik dibandingkan dengan pengajaran didaktik. 16 Sekitar 54,7% peserta setuju bahwa permainan peran harus dimasukkan dalam mata pelajaran klinis saja, 7,8% setuju bahwa mereka harus dimasukkan hanya dalam ilmu dasar dan 37,5% setuju untuk memasukkan permainan peran baik dalam ilmu klinis dan dasar. Banyak penelitian telah merekomendasikan penggunaan permainan peran sebagai elemen penting untuk dimasukkan dalam kurikulum pendidikan kedokteran

KESIMPULAN

Permainan peran diterima dengan baik oleh para siswa sebagai metodologi pengajaran yang efektif dan mereka dapat digabungkan sebagai cara mengajar kedokteran komunitas.

REFERENSI

- Nestel D, Kidd J, Muir E, Plant M, Thurlow S. Pemodelan ahli awam untuk mahasiswa kedokteran tahun pertama: aktor-pasien sebagai guru. *Med Ajarkan* 2002; 24:562-4.
- Van Ments M, editor. Penggunaan efektif permainan peran: buku pegangan untuk guru dan pelatih. New York: *Penerbitan Nichols*; 1989.
- Bahasa VITS. Pelatihan lintas budaya: memenuhi kebutuhan komunitas kita yang beragam secara bahasa dan budaya [Internet]. 2008. Tersedia dari: <http://www.vits.com.au/>
- Shankar PR. Menggunakan skenario kasus dan permainan peran untuk mengeksplorasi isu-isu seksualitas manusia. *Pendidikan Kesehatan* 2008; 20:108. Epub 2008 13 Desember.
- Kolese Dokter Umum Royal Australian. Kurikulum program pelatihan. edisi ke-2 Melbourne: *RACGP*; 1999.
- Stewart MA. Komunikasi dokter-pasien yang efektif dan hasil kesehatan: tinjauan. *Can Med Assoc J* 1995; 152:1423-33.
- Skelton J, Hammond P, Wiskin C, Fitzmaurice D, editor. Bermain peran sebagai metodologi pengajaran. Barmingham: *Universitas Birmingham*; 1999.
- Knowles MS, Holton EF, Swanson RA, editor. Pembelajar dewasa: klasik definitif dalam pendidikan orang dewasa dan manusia pengembangan sumber daya. edisi ke-6 New York: *Elsevier*; 2005.
- Nestel D, Tierney T. Role play untuk mahasiswa kedokteran yang belajar tentang komunikasi: pedoman untuk memaksimalkan manfaat. *BMC Med Pendidikan* 2007; 7:3.
- Maguire P, Pitceathly C. Keterampilan komunikasi utama dan cara memperoleh mereka. *BMJ* 2002; 325:697-700.
- Frith J. Penggunaan permainan peran dalam mengajarkan manajemen obat dan alkohol. *Dokter Fam Aust* 1996; 25:532-3.
- Skelton JR, Matthews PM. Mengajarkan pengambilan riwayat seksual kepada profesional perawatan kesehatan di perawatan primer. *Med Pendidikan* 2001; 35:603-8.
- Abraham A, Cheng TL, Wright JL, Addlestone I, Huang Z, Greenberg L. Menilai intervensi pendidikan untuk meningkatkan keterampilan skrining kekerasan dokter. *Pediatric* 2001; 107:E68.
- Rodger CC. Menggunakan permainan peran untuk mengajarkan pengobatan paliatif. *Med Teach* 1993; 15:187-93.
- Lipkin M, Lozore A, Putnam S, editor. Medis dalam tinjauan. New York: *Pegas*; 1993.
- Land H. Pathways to learning: Menggunakan latihan pengalaman dalam mengajar dengan populasi khusus. *J Ajarkan Pekerjaan Sosial* 1987; 1:87-96.
- Maier HW. Bermain peran: struktur dan tujuan pendidikan. *J Child Youth Care* 1989; 4:41-7.
- Maier HW. Perubahan urutan pertama dan kedua: konsep yang kuat untuk mempersiapkan praktisi penitipan anak. Dalam: VanderVen K, Tittnich E, editor. Pengasuh yang kompeten-anak yang kompeten. New York: *Haworth Press*; 1985.p. 35-45.
- Shankar PR. Menggunakan skenario kasus dan permainan peran untuk mengeksplorasi isu-isu seksualitas manusia. *Pendidikan Kesehatan* 2008; 21:108.
- Lanea C. Rollnickb S. Penggunaan simulasi pasien dan permainan peran dalam pelatihan keterampilan komunikasi: tinjauan literatur hingga Agustus 2005. *Patient Educ Counts* 2007; 67:13-20. Epub 2007 9 Mei.
- Bosse HM, Nickel M, Huwendiek S, Junger J, Schultz J, Nikendei C. Peer role play dan pasien standar dalam pelatihan komunikasi: studi perbandingan pada perspektif siswa pada penerimaan, realisme dan efek yang dirasakan. *BMC Med Pendidikan* 2010; 10:27.
- Mclvried DE, Prucka SK, Herbst M, Barger C, Robin N. Penggunaan permainan peran untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa kedokteran tentang konseling genetik. *Genet Med* 2008; 10:739-44.
- Joyner B, Young L. Mengajar mahasiswa kedokteran menggunakan permainan peran: dua belas tip untuk permainan peran yang sukses. *Med Teach* 2006; 28:225-9.
- Alexander SC, Keitz SA, Sloane R, Tulsy JA. Uji coba terkontrol dari kursus singkat untuk meningkatkan komunikasi residen dengan pasien di akhir hayat. *Acad Med* 2006; 81:108-12.
- Lim EC, Oh VM, Seet RC. Mengatasi prasangka dan hambatan yang dirasakan untuk komunikasi medis menggunakan kursus pelatihan 'permainan peran ganda'. *Intern Med J* 2008; 38:708-13.
- Dieckmann P, Rall M, Eich C, Schnabel K, Junger J, Nikendei C. [Bermain peran sebagai elemen penting dari prosedur simulasi dalam kedokteran]. *Z Evid Fortbild Qual Gesundheitswes* 2008; 102:642-7. Jerman.

