

THE USE OF SIMULATED PATIENT IN ONLINE SELF-MEDICATION PRACTICE IN PHARMACY EDUCATION

Jihan^{1*}, Rachmadya Nur Hidayah², Widyandana³

¹Fakultas Farmasi, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin, Banjarmasin – Indonesia

²Departemen Pendidikan Kedokteran dan Bioetika, Fakultas Kedokteran Kesehatan Masyarakat dan Keperawatan, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta – Indonesia

³Departemen Pendidikan Kedokteran dan Bioetika, Fakultas Kedokteran Kesehatan Masyarakat dan Keperawatan, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta – Indonesia

Submitted: 26 Jul 2022, Final Revision by Authors: 18 Jul 2023, Accepted: 23 Oct 2023

ABSTRACT

Background: *The use of simulated patients on pharmacy education in Indonesia very rare, where most of the use of simulated patients is only to evaluate the performance of practicing pharmacists in the workplace and students during exams. Whereas use of simulated patients can improve performance students dealing with patients. This study wanted to see the impact of using simulated patients on the learning process in pharmacy education by online self-medication practice with assessed using the QuEST SCHOLAR instrument.*

Method: *Study design on this research was quasi experimental with pretest–posttest in single group. The approach of this study using mix method with sequential explanatory design. The quantitative data was pretest and posttest performance student, where assessed using the QueST SCHOLAR instrument and then analyzed using paired t-test, while the qualitative data explaining the impact of using simulated patients and peer to performance students choose based on maximum variation sampling to do in depth interview with semi structured questions then transcribed and coding by two coder.*

Results: *Quantitative results have a significant change when performing role play with simulated patients, as evidenced by the results of the paired t-test with simulated patients that is equal to 0.00 value. According to student perceptions, students prefer role play with simulated patients than with peers because the simulated patient is like a real patient and provides feedback so that students know their weaknesses and can boost their self-confidence.*

Conclusion: *The performance of students has increased as a result of the usage of simulated patients in pharmacy education.*

Keywords: *online practice, self-medication, performance student, peer, simulated patient, role play, pharmacy education*

ABSTRAK

Latar belakang: *Penggunaan pasien simulasi pada pendidikan farmasi di Indonesia masih sangat jarang ditemui, dimana kebanyakan penggunaan pasien simulasi hanya untuk mengevaluasi kinerja farmasis yang berpraktek di tempat kerja dan mahasiswa pada saat ujian. Padahal penggunaan pasien simulasi dapat meningkatkan *performance* mahasiswa saat berhadapan dengan pasien, dengan demikian penelitian ini ingin melihat dampak penggunaan pasien simulasi pada proses pembelajaran di pendidikan farmasi berupa praktikum swamedikasi *online* yang dinilai menggunakan *instrument* QuEST SCHOLAR.*

*corresponding author, contact: jihan@umbjm.ac.id

Metode: Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experimental* dengan rancangan *pretest – posttest* pada kelompok tunggal, menggunakan pendekatan *mix method* dengan desain *sequential explanatory*. Data kuantitatif yang diambil berupa data *performance* mahasiswa saat *pretest* dan *posttest* dan dinilai menggunakan instrumen QueST SCHOLAR kemudian dianalisis menggunakan *paired t-test*. Data kualitatif menjelaskan dampak penggunaan pasien simulasi dan *peer* terhadap *performance* mahasiswa di pilih berdasarkan *maximum variation sampling* untuk dilakukan *indepth interview* dengan pertanyaan semi terstruktur kemudian ditranskrip dan dicoding oleh dua orang *coder*.

Hasil: Hasil kuantitatif menunjukkan adanya perubahan yang signifikan saat melakukan *role play* dengan pasien simulasi dilihat dari hasil *paired t-test* dengan pasien simulasi yaitu sebesar 0.00 *value*. Hal ini juga didukung dengan persepsi mahasiswa, dimana mahasiswa lebih memilih *role play* dengan pasien simulasi daripada dengan *peer*, karena pasien simulasi seperti pasien asli dan memberikan *feedback*, sehingga mahasiswa mengetahui kekurangan diri dan dapat meningkatkan kepercayaan dirinya.

Kesimpulan: Penggunaan pasien simulasi pada pendidikan farmasi memiliki dampak dalam meningkatkan *performance* mahasiswa.

Kata kunci: praktikum swamedikasi *online*, *performance* mahasiswa, *peer*, pasien simulasi, *role play*, pendidikan farmasi

PRACTICE POINTS

- Penggunaan pasien simulasi pada praktikum swamedikasi dapat meningkatkan *performance* mahasiswa dalam melakukan pelayanan kefarmasian yang di observasi menggunakan QuEST SCHOLAR.
- Mahasiswa farmasi lebih memilih praktikum swamedikasi dengan pasien simulasi daripada dengan *peer*, karena pasien simulasi memberikan *feedback* dan seperti pasien asli.

PENDAHULUAN

Perubahan paradigma kefarmasian dari “*drug oriented*” menjadi “*patient oriented*” menuntut pelayanan kefarmasian atau “*pharmaceutical care*” yang bermutu dan mengoptimalkan kualitas hidup dari pasien, perubahan orientasi pelayanan kefarmasian ini menuntut seorang farmasis untuk meningkatkan *performancenya* baik pengetahuan, keterampilan dan perilaku agar dapat melaksanakan interaksi langsung dengan pasien, sehingga pelayanan kefarmasian tidak hanya melayani penjualan obat saja tetapi juga terlibat untuk meningkatkan kualitas hidup dari pasien.¹

Pendidik bertanggung jawab untuk mempersiapkan mahasiswa farmasi agar kompeten dalam menerapkan *pharmaceutical care* dalam praktik mereka di masa depan. Mahasiswa harus diberi kesempatan yang cukup untuk mengembangkan dasar pengetahuan klinis dan keterampilan komunikasi yang efektif yang diperlukan untuk melayani kebutuhan pasien. Kombinasi pengetahuan, keterampilan dan sikap ini diperlukan untuk penerimaan dan penerapan konsep *pharmaceutical care* secara luas.² Swamedikasi merupakan pelayanan kefarmasian di apotek dimana farmasis membantu pasien memilih produk obat yang sesuai, menyarankan

terapi nonfarmakologis atau merujuk pasien ke dokter bila diperlukan. Ketika farmasis meluangkan waktu untuk menasihati pasien tentang produk obat, menunjukkan hasil yang signifikan tentang memaksimalkan manfaat dan mengurangi resiko obat yang digunakan oleh pasien.³ Pelayanan swamedikasi berlangsung di seluruh apotek sehingga farmasis penting untuk memiliki pendekatan bertahap untuk menilai kebutuhan perawatan diri pasien dan mengembangkan rekomendasi yang tepat.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan *performance* mahasiswa adalah dengan mengenalkan mahasiswa kepada pasien simulasi, dimana pasien simulasi banyak digunakan dalam pendidikan kedokteran dan tenaga kesehatan lainnya seperti perawat, dokter gigi dan fisioterapi, dimana tujuan penggunaan pasien simulasi untuk pengajaran dan penilaian keterampilan komunikasi fisik dan klinis karena pasien simulasi seperti pasien asli,¹⁸ sedangkan pada dunia farmasi saat ini penggunaan pasien simulasi hanya untuk mengevaluasi kinerja farmasis yang berpraktek ditempat kerja dan pada saat mahasiswa ujian, sedangkan penggunaan pasien simulasi dalam proses pembelajaran di pendidikan farmasi masih sangat jarang ditemukan. Padahal penggunaan pasien simulasi dapat meningkatkan *performance* mahasiswa saat berhadapan dengan pasien, karena pasien simulasi dapat memberikan *feedback* dan

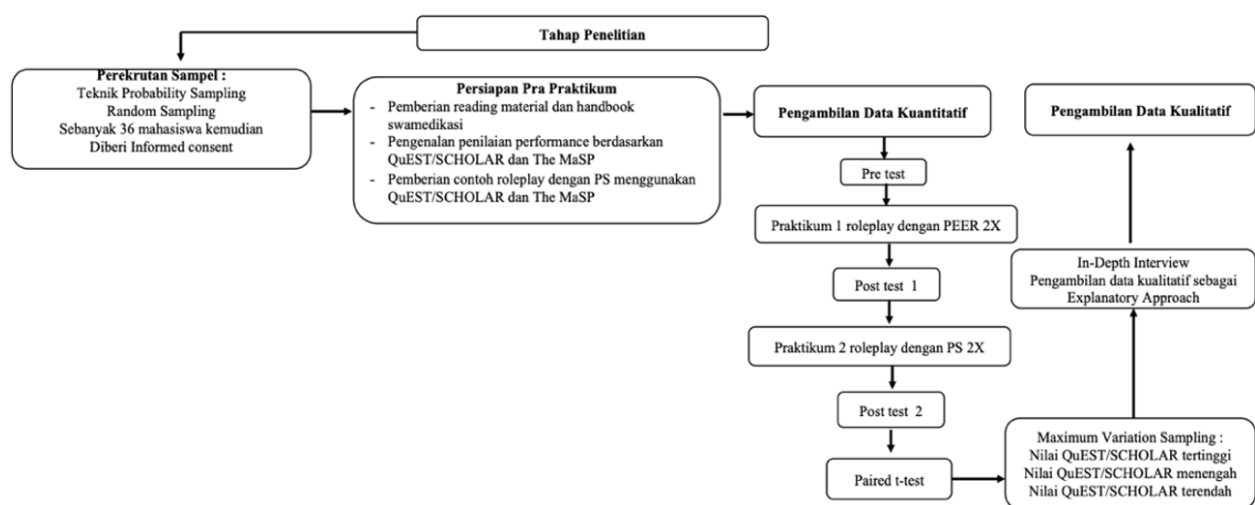
evaluasi secara langsung kepada mahasiswa,⁴ sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri dan mempersiapkan siswa untuk kerja lapangan klinis.⁵ Penilaian *performance* mahasiswa dinilai menggunakan QuEST SCHOLAR, karena QuEST SCHOLAR lebih *comprehensive*, yaitu meliputi tiga tahap penilaian. Penilaian pertama meliputi informasi objektif dan subjektif, penilaian kedua berupa kriteria sebagai kandidat *self-care* dan yang ketiga mencakup konseling pasien tentang pemilihan produk dan nasehat untuk tindak lanjut.¹⁷

Dengan demikian penelitian ini ingin melihat dampak penggunaan pasien simulasi pada proses pembelajaran dipendidikan farmasi, yaitu pada praktikum swamedikasi *online* dilihat dari hasil *performance* mahasiswa pada saat *role play* dengan *peer* dan pasien simulasi menggunakan metode QuEST SCHOLAR.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experimental* dengan rancangan *pretest - posttest* pada kelompok tunggal, menggunakan pendekatan *mix method* dengan desain *sequential explanatory*.

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa S1 Farmasi tahun keempat Fakultas Farmasi Universitas Muhammadiyah Banjarmasin (143) yang sudah mengikuti mata kuliah swamedikasi.



Gambar 1. Jalannya Penelitian

Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah mahasiswa S1 farmasi pada tahun keempat yang sudah mengikuti mata kuliah swamedikasi. Kriteria eksklusi adalah mahasiswa yang mengulang mata kuliah swamedikasi dan mahasiswa dengan keterbatasan sinyal. 36 peserta dipilih menggunakan teknik *probability sampling* secara *simple random sampling*, akan tetapi ada 1 orang yang tidak mengikuti sampai selesai sehingga menjadi 35 peserta. Penelitian ini telah mendapatkan persetujuan etik dari Komisi Etik Fakultas Kedokteran, Kesehatan Masyarakat dan Keperawatan Universitas Gadjah Mada (No. KE/FK/0607/EC/2021).

Metode analisis data yang dipakai dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diolah menggunakan analisis statistik parametrik dan dinilai normalitasnya. Menilai normalitas data dilakukan dengan Saphiro Wilk, karena hasilnya terdistribusi normal maka dilakukan analisis dengan *paired t-test*. Analisis kualitatif dengan menggunakan transkrip dari persepsi mahasiswa tentang dampak penggunaan *peer* dan penggunaan pasien simulasi terhadap *performance* mahasiswa. Analisis transkrip dilakukan dengan dua orang *coder*. *Member checking* dilakukan setelah analisis selesai. Hasil akhir analisis akan ditriangulasikan dengan hasil fase kuantitatif untuk menjelaskan pengaruh dan manfaat dari penelitian.

Data kuantitatif yang diambil berupa data *pretest* dan *posttest* pada saat mahasiswa melakukan *role play* dengan *peer* dan pasien simulasi, *performance*

mahasiswa tersebut dinilai oleh observer menggunakan *instrument* QueST SCHOLAR, setelah selesai mengolah data kuantitatif dilanjutkan dengan pemilihan sampel menggunakan *variation maximum sampling* sebanyak 6 orang untuk mewakili partisipan dengan nilai selisih yang mengalami peningkatan, penurunan dan yang tidak mengalami perubahan yang signifikan, sebagai data kualitatif yang menjelaskan dampak penggunaan pasien simulasi dan *peer* terhadap *performance* mahasiswa diambil secara *indepth interview* dengan pertanyaan semi terstruktur secara *online* menggunakan media Zoom.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembahasan ini akan dibahas tentang hasil data kuantitatif berupa hasil *performance* mahasiswa sebelum dan sesudah *role play* dengan *peer* dan pasien simulasi data kualitatif berupa persepsi mahasiswa tentang dampak penggunaan pasien simulasi.

Pada tabel 1, menunjukkan persentasi tertinggi hasil QuEST SCHOLAR pada *pretest-posttest* pasien simulasi yaitu sebesar 80% dimana hasil ini menunjukkan adanya dampak penggunaan pasien simulasi dengan adanya peningkatan *performance* setelah mahasiswa terpapar oleh pasien simulasi, sedangkan setelah praktikum dengan *peer* peningkatannya hanya 63% saja, meskipun tidak ada perbedaan peningkatan yang jauh antara mahasiswa setelah praktikum dengan *peer* maupun dengan pasien simulasi yaitu sebesar 57%.

Tabel 1. Hasil QuEST SCHOLAR berupa Persentasi Pretest dan Posttest

No	Elemen	Meningkat	Tetap	Turun
1	<i>Pretest – Posttest peer</i>	22 (63%)	-	13 (37%)
2	<i>Pretest – Posttest pasien simulasi</i>	28 (80%)	1 (3%)	6 (17%)
3	<i>Posttest peer – Posttest pasien simulasi</i>	20 (57%)	1 (3%)	14 (40%)

Tabel 2. Hasil Uji Distribusi Normal QuEST SCHOLAR

Elemen	p	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,630	Terdistribusi normal
<i>Posttest peer</i>	0,584	Terdistribusi normal
<i>Posttest pasien simulasi</i>	0,477	Terdistribusi normal

Pada penelitian ini juga dilakukan uji SPSS menggunakan uji Saphiro-Wilk untuk uji normalitasnya karena sampel yang digunakan kurang dari 50. Hasil dari uji Saphiro-Wilk dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Keterangan:

$P > 0,005$: terdistribusi normal

$P < 0,005$: tidak terdistribusi normal

Pada hasil uji Saphiro-Wilk menunjukkan $p > 0,005$ yang artinya terdistribusi secara normal sehingga dilanjutkan dengan uji *paired t-test*. Hasil uji *paired t-test* dikatakan signifikan jika kurang dari 0,005 dan dikatakan tidak signifikan jika lebih dari 0,005. Adapun hasil dari uji *paired t-test* dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

dengan *peer* dan pasien simulasi sama sama dapat meningkatkan *performance* mahasiswa. Banyak faktor yang mempengaruhi hal ini diantaranya *role play* sendiri telah terbukti secara aktif melibatkan siswa dalam proses belajar sendiri dan pemecahan masalah di samping menjadi alat yang sangat baik bagi mereka untuk melatih empati, nilai-nilai profesional dan keterampilan komunikasi ditambah menggabungkan sesi *role play* dengan metode QuEST SCHOLAR secara signifikan meningkatkan kepercayaan diri siswa dan kemampuan untuk konseling untuk terapi obat tanpa resep.¹¹

Dari hasil QuEST SCHOLAR dilanjutkan *indepeth interview* kepada 6 orang partisipan tentang persepsi mahaiswa terhadap dampak penggunaan

Tabel 3. Hasil Uji Signifikasi QuEST SCHOLAR

Elemen	Value	Keterangan
<i>Pretest – Posttest peer</i>	0,002	Signifikan
<i>Pretest – Posttest</i> pasien simulasi	0,000	Signifikan
<i>Posttest peer – Posttest</i> pasien simulasi	0,242	Tidak signifikan

Pada hasil tersebut menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan antara *role play* dengan *peer* dan pasien simulasi, dimana *role play*

pasien simulasi, adapun hasil dari *indepeth interview* sebagai berikut (lihat tabel 4).

Tabel 4. Frekuensi Tema yang Sering Muncul

Keterangan	No	TEMA	Frekuensi Sering Muncul
PEER	1	Kemampuan berakting kurang	12
	2	Kurang serius	22
	3	Tidak gugup	9
	4	Kurang percaya diri	1
PS	5	Terlihat seperti pasien asli	13
	6	Serius	6
	7	Pengalaman	11
	8	Percaya diri	3
	9	<i>Feedback</i>	2
	10	Gugup	3
	11	Antusias	2
	12	<i>Challenging</i>	2
	13	Persiapan diri	8
	14	Komunikasi	4

Keterangan	No	TEMA	Frekuensi Sering Muncul
PEER - PS	15	Tidak ada perbedaan <i>peer</i> dan pasien simulasi	1
	16	Perbedaan <i>peer</i> dan pasien simulasi	36
FEEDBACK	17	Konstruktif	7
	18	Meningkatkan performa	2
	19	Meningkatkan motivasi belajar	1
	20	Mengetahui kekurangan diri	8
	21	Meningkatkan kepercayaan diri	4
	22	Pemicu refleksi	2
	23	Mengekspresikan empati	1

Persepsi mahasiswa setelah *role play* dengan *peer* dan pasien simulasi memiliki persamaan tentang bagaimana cara beracting *peer* dan pasien simulasi, dimana mahasiswa menganggap akting pasien simulasi lebih baik dibandingkan dengan *peer*.

Mahasiswa dengan nilai selisih yang mengalami peningkatan terhadap akting *peer* dan pasien simulasi

“Kalau peer itu terkesan textbook seperti membaca apa yang ingin disampaikan, kalau pasien simulasi lebih interaksi menceritakan keadaan penyakit yang dialaminya” (ID-R-11)

Mahasiswa yang nilainya tidak berubah signifikan

“kalau menjelaskan gejala pasien simulasi lebih natural, kalau peer lebih ke arah textbook” (ID-R-5)

Mahasiswa dengan nilai selisih yang mengalami penurunan

“Gestur pasien simulasi memang benar – benar seperti pasien asli sedangkan peer masih seperti pasien bohongan” (ID-R-25)

Pada saat akan praktikum dengan pasien simulasi mahasiswa melakukan persiapan terlebih dahulu sebelum bertemu dengan pasien simulasi, akan tetapi dari persiapan yang dilakukan ada perbedaan antara mahasiswa yang mengalami peningkatan, penurunan dan yang tidak mengalami perubahan yang signifikan.

Mahasiswa dengan nilai selisih yang mengalami peningkatan terhadap persiapan yang dilakukan sebelum praktikum dengan pasien simulasi

“Sebelum praktikum dengan pasien simulasi mempersiapkan terlebih dahulu ada beberapa obat yang harus disiapkan. Nah itu harus diketahui dulu apa isi obatnya, apa kandungan obatnya, untuk apa obatnya, apa efek sampingnya sebelum kita bertemu dengan pasien simulasi” (ID-R-35)

Mahasiswa yang nilainya tidak berubah signifikan

“kalau sama pasien simulasi kita jadi sudah mempersiapkan diri juga sebelumnya, sudah membaca-baca materi yang akan kita sampaikan” (ID-R-23)

Mahasiswa dengan nilai selisih yang mengalami penurunan

“Harus lebih siap terhadap pasien simulasi, dengan menyiapkan bagaimana cara berkomunikasinya, karena menjelaskan ke pasien simulasi lebih detail konsultasinya” (ID-R-25)

Persepsi yang sangat terlihat perbedaannya adalah bagaimana perasaan mahasiswa ketika harus berhadapan dengan pasien simulasi, dimana hal ini juga dapat mempengaruhi performa mahasiswa.

Perasaan mahasiswa dengan nilai selisih yang mengalami peningkatan ketika berhadapan dengan pasien simulasi.

“rasanya malu kalau tidak bisa menjelaskan dengan baik. Makanya, sebelum kita praktikum, sebelum kita melakukan PIO atau KIE itu harus dipersiapkan baik-baik dan matang. Dan juga pasti belajar bagaimana cara menyampaikannya” (ID-R-35)

Perasaan mahasiswa dengan nilai selisih yang mengalami penurunan ketika berhadapan dengan pasien simulasi

“Dengan pasien simulasi lebih tegang dibandingkan dengan teman, cuman lebih nyaman, lebih serius dengan pasien simulasi”
(ID-R-2)

Akan tetapi pada mahasiswa yang nilainya tidak mengalami perubahan nilai secara signifikan tidak menyampaikan perasaan mereka ketika berhadapan dengan pasien simulasi.

Pada hasil penelitian kuantitatif didapatkan adanya peningkatan *performance* yang signifikan sebelum dan sesudah *role play* dengan pasien simulasi, meskipun hasil *posttest* setelah *role play* dengan *peer* tidak berbeda signifikan dengan hasil *posttest* setelah *role play* dengan pasien simulasi. Banyak faktor yang mempengaruhi hal ini diantaranya *role play* sendiri telah terbukti secara aktif melibatkan siswa dalam proses belajar sendiri dan pemecahan masalah di samping menjadi alat yang sangat baik bagi mereka untuk melatih empati, nilai-nilai profesional dan keterampilan komunikasi, ditambah menggabungkan sesi *role play* dengan metode QuEST SCHOLAR secara signifikan meningkatkan kepercayaan diri siswa dan kemampuan konseling untuk terapi obat tanpa resep.¹⁵

Pada hasil kualitatif penggunaan pasien simulasi berdasarkan persepsi mahasiswa sangat bermanfaat bagi mahasiswa, karena hal ini merupakan pengalaman yang baru buat mahasiswa farmasi dalam berinteraksi dengan pasien simulasi. Hasil lain pada penelitian ini selain mengenalkan mahasiswa kepada pasien simulasi, mahasiswa juga dikenalkan dengan *feedback* yang diberikan oleh pasien simulasi kepada siswa dari perspektif pasien, hal ini juga merupakan keuntungan utama menggunakan pasien simulasi.¹⁶ *Feedback* yang diberikan pasien simulasi sesuai dengan kebutuhan mahasiswa sehingga mahasiswa mengetahui kekurangan diri mereka dan memicu mahasiswa dalam melakukan refleksi. *Feedback* yang diberikan pasien simulasi juga *feedback* dari perspektif pasien sehingga mahasiswa menumbuhkan empati kepada pasien, lebih peduli dalam melakukan komunikasi dan pemberian KIE. Meskipun pasien

simulasi memberikan *feedback* kepada mahasiswa secara konstruktif, akan tetapi pada penelitian ini tidak mengevaluasi sejauh mana *feedback* yang diberikan pasien simulasi kepada mahasiswa.

Menurut persepsi mahasiswa *role play* dengan *peer* mahasiswa lebih santai, berjalan lancar karena tidak gugup hal ini juga disampaikan dalam penelitian Yamauchi *et al.*⁸ dimana salah satu keuntungan dari *role play* dengan *peer* termasuk menghilangkan kecemasan yang berlebihan dan memungkinkan siswa untuk berlatih berulang kali, bahkan di luar jam sesi, akan tetapi mahasiswa juga menyampaikan ketika *role play* dengan *peer* membuat mahasiswa kurang serius saat praktikum dikarenakan kenal dengan *peer* dan mengetahui kalau *peer* hanya berpura – pura, sehingga mahasiswa setelah selesai praktikum tetap kurang percaya diri ketika akan berhadapan dengan pasien sesungguhnya selain itu juga ada mahasiswa yang dari awal sudah janji terlebih dahulu apa saja yang akan disampaikan. Hal ini bisa menyebabkan bias dalam penilaian, karena *peer* adalah mahasiswa farmasi yang satu angkatan dengan mahasiswa dan juga mempunyai pengalaman *role play*, ada potensi bias yang tidak diinginkan terkait dengan mengevaluasi sesama mahasiswa ini juga disampaikan pada penelitian Thampson *et al.*⁹ Selain itu pada penelitian lain menyampaikan penggunaan *peer* dalam praktikum membuat membuat peserta canggung ketika berhadapan dengan pasien asli karena memiliki hubungan sebelumnya atau kenal dengan *peer* dan *peer* juga bereaksi toleran ketika menggunakan terminologi medis, dan *role play* dengan *peer* kurang menggambarkan situasi sebenarnya.⁸

Praktikum swamedikasi merupakan salah satu praktikum yang dilakukan secara *role play* dikarenakan manfaat dari *role play* dapat secara efektif mengembangkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi, mencatat sejarah, mendengarkan secara aktif, dokumentasi yang akurat, sikap profesional, menganalisis informasi dan menerapkan pengetahuan untuk mencapai hasil terapeutik. Pada praktikum swamedikasi mahasiswa secara *role play* ada yang berperan sebagai farmasis dan ada yang sebagai pasien dimana mahasiswa yang berperan sebagai farmasis mencoba mendengarkan

keluhan apa yang dirasakan oleh pasien, mencoba menggali informasi, menganalisis informasi dan memberikan obat yang sesuai dengan keluhan pasien, sedangkan pada mahasiswa yang berperan sebagai pasien mencoba menyampaikan keluhan, gejala dan apa yang dirasakan berdasarkan skenario.

Keuntungan dari *role play* dengan *peer* adalah alat berbiaya rendah yang relatif mudah untuk dipraktikkan. *Peer role play* memungkinkan pergantian peran menjadi pengalaman perspektif dokter-pasien (farmasis-pasien),⁷ sedangkan *role play* dengan pasien simulasi merupakan alat yang mahal untuk pelatihan keterampilan komunikasi tetapi mahasiswa dan fakultas menghargai sebagian besar realisme dan kedalaman emosi situasi, dan perspektif orang awam dan *feedback* dari aktor.¹⁰

Selain itu adapun kelebihan dalam penelitian ini adalah dilakukan secara daring pada saat pandemic Covid-19 sehingga dapat dilakukan menggunakan pasien simulasi yang berpengalaman dari UGM. Penelitian ini mengenalkan metode pasien simulasi dalam praktikum kefarmasian, pasien simulasi untuk pembelajaran di laboratorium dan alat untuk penilaian dan yang terakhir kelebihan dalam penelitian ini mengenalkan kepada mahasiswa *feedback* sehingga memicu mahasiswa melakukan refleksi. Adapun kekurangan dari penelitian ini adalah dilakukan secara daring pada saat pandemic Covid-19, salah satu kendala dalam proses *role play* dan pengambilan penilaian adalah gangguan jaringan. Penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok mahasiswa, sehingga dapat terjadi bias. Tidak memiliki pasien simulasi dan belum adanya pasien simulasi di bidang farmasi sehingga menggunakan pasien simulasi dari kedokteran.

KESIMPULAN

Penggunaan pasien simulasi pada pendidikan farmasi memiliki dampak dalam meningkatkan *performance* mahasiswa, dimana berdasarkan persepsi mahasiswa pasien simulasi seperti pasien asli, orang yang tidak dikenal sehingga ketika *role play* mahasiswa bersungguh – sungguh dan serius, sedangkan dengan *peer* kemampuan berakting kurang, mahasiswa sudah kenal sehingga mahasiswa kurang serius dalam melakukan *role play*.

SARAN

Penelitian ini dapat dijadikan landasan untuk institusi mulai menggunakan pasien simulasi pada pembelajaran praktikum di farmasi, dari mulai merekrut dan melatih orang untuk menjadi pasien simulasi di pendidikan farmasi. Peneliti selanjutnya dapat mempertimbangkan dengan menggunakan kelompok kontrol untuk melihat lebih jelas penggunaan *peer* dan pasien simulasi. Serta penelitian lanjutan penggunaan pasien simulasi terhadap *performance* mahasiswa dilihat pada saat mahasiswa di setting klinik.

DEKLARASI KEPENTINGAN

Para penulis mendeklarasikan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan apapun terkait studi pada naskah ini.

KONTRIBUSI PENULIS

Jihan – berkontribusi sebagai perancang, pelaksana, serta penulis utama naskah penelitian

Rachmadya Nur Hidayah – berkontribusi sebagai pembimbing dalam perancangan serta penulisan naskah penelitian

Widyandana – berkontribusi sebagai pembimbing dalam perancangan serta penulisan naskah penelitian

DAFTAR PUSTAKA

1. Depkes RI. “Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2014 Tentang Standar Pelayanan Kefarmasian Di Rumah Sakit,” Jakarta: Kementerian Kesehatan; 2015.
2. Katoue MG, Awad AI, Schwinghammer TL, Kombian SB. Pharmaceutical care education in Kuwait: pharmacy students’ perspectives. *Pharmacy Practice*. 2014.
3. Dinkins Melissa M. Patient Counseling: A Pharmacist in Every OTC Aisle. *U.S. Pharmacist*. 2010.
4. Motola I, Devine LA, Chung SH, Sullivan JE, Issenberg SB. Simulation in healthcare

- education: A best evidence practical guide. AMEE Guide No. 82. Medical Teacher. 2013.
5. Giesbrecht ME, Wener PE, Pereira GM. A mixed methods study of student perceptions of using standardized patients for learning and evaluation. *Advances in Medical Education and Practice*. 2014.
 6. Deepa Rao. Skills Development Using Role-Play in a First-Year Pharmacy Practice Course. *American Journal of Pharmaceutical Education*. 2011.
 7. Bosse HM, Nickel M, Huwendiek S, Schultz JH, Nikendei C. Cost-effectiveness of *peer role play* and standardized patients in undergraduate communication training approaches to teaching and learning. *BMC Med Educ*. 2015.
 8. Yamauchi K, Hagiwara Y, Kubo S, Sato A, Ohtsuru T, Okazaki K, and Okubo Y. Using *peer* role-playing to improve students' clinical skills for musculoskeletal physical examination. *BMC medical education*. 2021.
 9. Thomason AR, Skelley JW, Neill SA, Alonzo MM. Evaluation of pharmacy students in a self-care standardised patient simulation. *Pharmacy Education*. 2018.
 10. Bagacean C, Cousin I, Ubertini AH, Idrissi MEYE, Bordon A, Mercadie L, Garcia LC, Lanotto JC, Vries PD and Berthou C. Simulated patient and *role play* methodologies for communication skills and empathy training of undergraduate medical students. *BMC Medical Education*. 2020.
 11. Saraswathi Simansalam. Empowering Malaysian Pharmacy Students in a Private University to Counsel for Nonprescription Drug Therapy. *International Journal of Pharmacy Teaching & Practices*. 2012.
 12. Gallimore C, George AK, and Brown MC. Pharmacy students' preferences for various types of simulated patients. *American Journal of Pharmaceutical Education*. 2008.
 13. Low BY, Farrow E, and Emtage A. Development and evaluation of pilot simulated patient centre: Learning from the experience. *Pharmacy Education*. 2021.
 14. Smithson J, Bellingan M, Glass B, and Mills J. Standardized patients in pharmacy education: an integrative literature review. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*. 2015.
 15. Simansalam S. Empowering Malaysian Pharmacy Students in a Private University to Counsel for Nonprescription Drug Therapy. *International Journal of Pharmacy Teaching & Practices*. 2012.
 16. Qureshi AA, and Zehra T. Simulated patient's *feedback* to improve communication skills of clerkship students. *BMC Medical Education*. 2020.
 17. Buring SM, Kirby J, and Conrad WF. A Structured Approach for Teaching Students to Counsel Self-care Patients. *American Journal of Pharmaceutical Education*. 2007.
 18. Gayef Albena. Using simulated patients in medical and health professions education SHS Web of Conferences 66, ERPA 2019.