

Manfaat Bermain Peran pada Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam bagi Mahasiswa Ilmu Keperawatan Berbasis Kompetensi Perawat Muslim

Rosaria Indah

Abstrak. Metode bermain peran/role-play dilakukan dengan memperkenalkan kasus nyata penerapan prinsip-prinsip Islam dalam mata kuliah Pendidikan Agama Islam (PAI). Kasus-kasus yang dipilih untuk diperankan terkait kompetensi keperawatan kepada 27 mahasiswa sesuai profesi mereka, yakni profesi perawat/ners. Penelitian dilakukan dengan menyebarkan kuisioner kepada mahasiswa sesuai keseluruhan proses belajar berakhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran lebih menarik daripada metode kuliah didaktik biasa, lebih memotivasi, membuat mahasiswa merasa lebih memiliki proses belajar. Bermain peran juga memungkinkan mereka mengungkapkan pendapat mereka dalam dialog, dan memudahkan penerapan prinsip-prinsip ajaran Islam dalam kehidupan mereka setelah mata kuliah PAI berakhir. (JKS 2010;3:145-152)

Kata kunci: bermain peran role-play, kompetensi perawat.

Abstract. Role-play method were performed by introducing a real case of application of Islamic principles in the course of Islamic Religious Education (PAI). The selected cases were transformed into scenarios, related to nursing competencies, played by 27 students according to their profession, as nurses. The study was conducted by distributing questionnaires to students after the entire learning process ends. The results showed that the method of role-play is more interesting than the usual method of didactic lectures; more motivating, made students felt involved in the learning process. Role-play also allows them to express their opinions in a dialogue, and facilitate the application of the principles of Islamic teachings in their lives after the course ends. (JKS 2010;3:145-152)

Keywords: role-play, competence of nurses.

Pendahuluan

The Oxford English Dictionary menyebutkan bahwa bermain peran / role play adalah berpura-pura atau berpenampilan sesuai dengan peran yang ditentukan (*the acting out or performance of a particular role*).¹ Dalam tulisan ini bermain drama didefinisikan sebagai aktivitas kombinasi dari permainan, perlombaan dan simulasi sehingga mencapai tujuan belajar seperti yang dijelaskan dalam gambar 1. McSharry² mendeskripsikan perbedaan di antara

ketiganya: Permainan adalah perilaku belajar yang menyenangkan namun tanpa aturan yang jelas, sedangkan perlombaan ada aturan yang dapat digunakan dalam kompetisi, sedangkan simulasi adalah imitasi dari kondisi atau berpura-pura menjadi sesuatu atau seseorang.² Bermain peran dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, baik di kelas biasa/tradisional, laboratorium keterampilan medik³ atau pun dalam situasi belajar menggunakan internet atau disebut juga *online learning environment*.⁴ Ada banyak keuntungan dari bermain peran, antara lain:

1. Mendekatkan mahasiswa pada kenyataan sehingga memberi konteks/suasana yang memudahkan

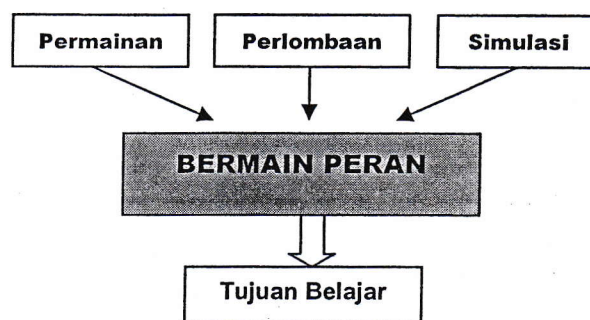
Rosaria Indah adalah dosen Pendidikan Agama Islam Universitas Syiah Kuala.

- mahasiswa mengingat muatan pengetahuan yang didapat.³
2. Membantu mahasiswa untuk lebih mudah memahami dan mengamalkan pengetahuan yang didapat.⁵
 3. Melibatkan mahasiswa lebih aktif dalam proses belajar-mengajar sehingga proses belajar menjadi lebih menarik.⁶
 4. Memudahkan mahasiswa menguasai keterampilan pada ranah psikomotor.
 5. Menawarkan situasi yang lebih aman, dibandingkan praktek langsung di lapangan sehingga mereka merasa nyaman, tidak terlalu cemas dan meminimalisir rasa takut. Hal ini membuat mereka mencari tambahan pengetahuan lebih banyak lagi.
 6. Memudahkan mahasiswa mengkomunikasikan buah pikiran dan perasaannya kepada orang-orang di sekitarnya.⁵
 7. Lebih menarik daripada studi kasus biasa,⁷ kreatif dan lebih banyak variasi dalam penyampaian isi pembelajaran.
 8. Memberi rasa lebih memiliki terhadap proses belajar, dengan menciptakan sendiri peran-peran yang diinginkan.²
 9. Sangat sesuai untuk mengajarkan topik-topik terkait etika.⁸

Namun demikian bermain drama tidak lepas dari berbagai keterbatasan, antara lain:

1. Memerlukan waktu yang lebih panjang daripada kuliah biasa, untuk persiapan dan umpan balik dari pengajar.⁵
2. Memerlukan pengajar yang kenal dan mampu menguasai metode bermain peran serta mampu mendesain metode terbaik yang dapat mencapai tujuan belajar.⁹
3. Membutuhkan peralatan dan logistik yang relatif lebih rumit daripada kuliah biasa.
4. Mahasiswa kadang masih merasakan suasana kepura-puraan dan kurang nyatanya kondisi, sehingga cenderung kurang serius dan kurang menghormati proses bermain drama.

5. Karakter asli mahasiswa yang berbeda. Ada mahasiswa yang kurang nyaman dengan cara bermain drama, sehingga menghalanginya untuk bermain dengan total, namun ada pula yang terlalu serius sehingga berdialog terlalu panjang dan menyita waktu.
6. Jika melibatkan sejumlah besar mahasiswa (lebih dari 12), dosen sulit memberi umpan balik yang spesifik untuk kemajuan tiap mahasiswa.¹⁰



Gambar 1. Definisi bermain drama sebagai kombinasi dari 3 aktivitas untuk mencapai tujuan belajar.

Pendidikan Agama Berbasis Kompetensi Perawat

Seorang perawat dalam melaksanakan asuhan keperawatan harus sesuai dengan standar asuhan keperawatan atau standar profesinya. Karenanya pendidikan keperawatan juga harus menggunakan pendekatan berbasis kompetensi perawat, mengacu pada standar profesinya. Salah satu kompetensi perawat yang penting adalah memberikan informasi pada pasiennya tentang tindakan keperawatan sesuai agama yang dianut pasien agar pasiennya menjadi lebih sehat, jasmani maupun ruhani.¹¹ Bagi perawat muslim, ia juga punya kewajiban untuk memahami budaya Islami juga budaya masyarakat dalam memahami Islam agar dapat menjalankan tugas sebagai perawat muslim dengan sebaik-baiknya. Hal ini termasuk dalam kompetensi budaya dalam keperawatan yang wajib dikuasai oleh seorang perawat.¹² Topik-topik dalam Pendidikan Agama Islam yang terkait dengan keperawatan antara lain: sebab-sebab kesembuhan, cara-cara pengobatan yang sesuai dan tidak sesuai

dengan aqidah Islam, cara pengobatan sesuai dengan sunnah Rasulullah SAW, hukum halal dan haram makanan serta obat, euthanasia (keputusan untuk mengakhiri hidup), tata cara Islam bagi orang sakit, juga tentang transplantasi darah serta organ.

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat bermain peran terhadap proses belajar mahasiswa yang mengambil mata kuliah Pendidikan Agama Islam (PAI).

Metode

Partisipan

Dua puluh tujuh (27) orang mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan (PSIK) yang mengambil mata kuliah Pendidikan Agama Islam di semester kedua di tahun pertamanya ikut berperan serta dalam penelitian ini. Semuanya pernah berperan sebagai pemain peran di mata kuliah ini. Respon mahasiswa dijamin anonim dan mereka berhak untuk menarik pendapat mereka tanpa ada sanksi apa pun.

Prosedur Pengukuran

Semua mahasiswa telah pernah menjalani mata kuliah dengan metode kuliah umum. Pada kuliah introduksi mata kuliah PAI Mahasiswa diperkenalkan tentang konsep bermain peran. Mereka belum pernah ikut serta dalam mata kuliah yang menggunakan metode bermain peran sebelumnya. Kemudian pengajar member penawaran, apakah mereka ingin menjalani mata kuliah PAI dengan metode kuliah didaktik biasa atau bermain peran berdasarkan kasus yang ditentukan pengajar. Semua mahasiswa sepakat untuk memilih metode bermain peran. Mahasiswa membentuk kelompok yang terdiri atas 3-7 orang. Dosen memberikan 10 kasus singkat tentang penerapan Agama Islam dalam praktik keperawatan yang

kemudian dipilih 2 kasus oleh tiap kelompok. Presentasi permainan peran dilakukan sekali seminggu selama 14 minggu, berselang dengan ujian mid semester, dan diakhiri dengan ujian akhir semester. Setiap pertemuan diawali dengan permainan peran oleh 1 kelompok, diikuti dengan diskusi dan umpan balik dari pengajar. Mahasiswa selain kelompok yang bermain peran bertugas sebagai observer. Sebuah survey singkat dilakukan di akhir mata kuliah. Mahasiswa diminta mengisi kuesioner yang menggunakan skala Likert dengan kode 1 (= sangat tidak setuju) sampai 5 (= sangat tidak setuju). Mahasiswa mengisi kuesioner dengan 8 pernyataan untuk mengukur perilaku mereka terhadap bermain peran, apakah:

- a) Berperan peran membuat mata kuliah menjadi lebih menarik.
- b) Bermain peran membuat mereka tidak nyaman.
- c) Bermain peran membuat mereka merasa lebih memiliki dan punya peran dalam proses belajar.
- d) Bermain peran membuat mereka bosan.
- e) Bermain peran memotivasi mereka untuk belajar lebih giat dibandingkan kuliah tanpa bermain peran.
- f) Bermain peran mendorong mereka untuk bekerja sama dengan teman
- g) Bermain peran mendorong mereka untuk mengekspresikan pendapat pribadi dalam bentuk dialog.
- h) Bermain peran memudahkan mereka untuk mengamalkan ilmu yang didapat setelah mata kuliah berakhir.

Hasil Penelitian

Pada awalnya mahasiswa memilih bermain peran dengan skenario yang sangat dengan kasus tanpa banyak modifikasi. Namun seiring dengan waktu mereka makin menyelipkan improvisasi dan modifikasi topik sehingga makin lama makin segar dan bernuansa komedi, namun masih dalam ruang lingkup topik yang

ditentukan. Suasana menjadi makin hangat, akrab dan menyegarkan. Salah satu komentar mereka :

"Kami selalu menunggu-nunggu saat bermain peran pada mata kuliah Pendidikan Agama Islam. Kami berlatih drama dan sangat antusias untuk mempresentasikannya di depan teman-teman"

Sebagian besar mahasiswa (92%) berpendapat bahwa bermain peran membuat mata kuliah Pendidikan Agama Islam menjadi lebih menarik (14,8% setuju dan 77,7% sangat setuju) dan hanya 1 orang di antara mereka yang berpendapat bahwa bermain peran membuatnya tidak nyaman berada dalam kelas.

Pengaruh bermain peran terhadap proses belajar juga sangat besar. Delapan puluh delapan persen (88%) menyatakan bahwa mereka merasa lebih memiliki dan punya peran dalam proses belajar, memotivasi mereka untuk belajar lebih giat (77,7%), mendorong untuk bekerja sama dengan teman (95%), mendorong untuk mengekspresikan pendapat (hampir 86%), memudahkan untuk mengamalkan ilmu Agama Islam setelah mata kuliah berakhir (96%).

Diskusi

Proses belajar yang menarik akan mempengaruhi motivasi mahasiswa. Menyediakan dan menstimulasi mahasiswa dengan tugas yang menarik memang banyak disebut peneliti akan berefek pada motivasi internal mahasiswa dan level ketertarikan yang lebih besar. Hal ini menerangkan mengapa tingginya level ketertarikan kepada mata kuliah (95%) berkorelasi dengan pernyataan tentang motivasi mereka (77,7%). Seperti dijelaskan oleh Pintrich ada berbagai prinsip-prinsip mendesain metode pembelajaran yang memiliki efek pada motivasi (Pintrich, 2003). Bermain peran dalam mata kuliah PAI ini dapat memenuhi beberapa prinsip desain pembelajaran yang motivatif, yakni:

a) Adanya penugasan membentuk berbagai peran yang memberikan banyak pilihan pada mahasiswa untuk mendesain cerita, karakter dan skenario sehingga memberikan tantangan tersendiri bagi mahasiswa. Hal ini akan member efek kepercayaan diri akan kemampuannya sendiri, karena mereka akan merancang peran sesuai dengan kemampuan mereka sendiri.

b) Dosen memberikan umpan balik/feedback yang cukup akurat terhadap kompetensi mereka dalam mengurai masalah dalam profesi keperawatan sesuai dengan prinsip-prinsip agama Islam. Umpan balik ini tidak hanya membuat mereka lebih focus, percaya diri, mengenal kelebihan-kelebihan dan capaian-capaian mereka, tetapi juga member informasi tentang hal-hal yang lebih jauh yang dapat mereka pelajari, tanpa mendikte dan melemahkan mereka (positive feedback plus suggestion, without negative feedback)

Dosen/pengajar memberikan *content material* yang sangat berarti dan menarik untuk mahasiswa. Topik-topik pembelajaran Pendidikan Agama Islam sering kali abstrak dan sulit untuk dicerna, serta tak ter-up date, padahal Islam adalah sistem yang sempurna dan universal yang meliputi seluruh masalah di muka bumi. Jika pengajar memilih konten yang sesuai kompetensi dan menarik serta mutakhir (*up-date*) tentunya mahasiswa akan lebih tertarik. Dalam hal ini dosen memilih konten seperti kontroversi halal-haram dari vaksin meningitis bagi jamaah haji, juga keharaman kapsul obat dari gelatin babi. Konten ini menarik karena memang masih "baru" bagi kebanyakan orang, terutama mahasiswa semester kedua di perguruan tinggi.

Kepemilikan mahasiswa terhadap mata kuliah dan perasaan punya peran dalam proses belajarnya dalam dunia pendidikan dikenal sebagai bagian dari prinsip konstruktivisme dalam proses belajar. Para peneliti yang menyusun teori *constructivism* menjelaskan bahwa pembelajar tidak hanya menyerap

informasi yang mereka jumpai, namun mereka memprosesnya, menyusun dan memahaminya dengan cara yang unik. Mereka mengkonstruksi pengetahuan yang mereka dapat, tidak hanya meniru gurunya (yang dikenal dengan teori *behaviorism*). Secara analogi, dapat dikatakan bahwa dosen tidak dapat “menuang” pengetahuan ke dalam kepala mahasiswa, seperti menuang sirup ke dalam gelas, akan tetapi harus dipahami bahwa mahasiswa akan membuat sirup mereka sendiri.¹³ Menjadi mudah dipahami jika makin besar peran mahasiswa dalam mata kuliahnya, makin besar peran mereka dalam menyusun konten yang ingin mereka ketahui dan pahami, maka akan makin banyak pengetahuan yang mereka retensi. Konstruksi pengetahuan yang didapat akan lebih abadi karena bukan karya dosennya, namun karya mereka sendiri. Tidak heran jika makin besar peran mahasiswa dalam proses belajar maka makin menarik mata kuliah tersebut di mata mereka.

Sebagian besar mahasiswa (95%) juga menyatakan bahwa bermain peran mendorong mereka untuk bekerja sama. Hal ini sesuai dengan prinsip kolaboratif dalam pembelajaran. Kolaborasi atau *cooperative learning* dikenal sebagai situasi yang memiliki efek meningkatnya rasa percaya diri untuk menjalankan tugas karena mereka tahu bahwa mereka dapat meminta pertolongan rekannya satu kelompok. Selain itu kolaborasi juga membuat mahasiswa memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah dirinya, juga masalah anggota kelompoknya. Ide-ide yang lebih cemerlang juga muncul dari suasana kolaboratif dalam belajar.¹³ Dengan demikian bermain peran menjadi lebih menarik, khususnya bagi mereka yang memiliki gaya belajar yang mementingkan suasana kerja sama. Kemampuan bekerja sama juga merupakan kompetensi mutlak dari seorang perawat karena profesi ini tidak mungkin dilakukan sendirian, selalu menuntut kerja tim secara solid.

Efek lain dari bermain peran yang diakui menarik oleh mahasiswa adalah kesempatan untuk mengekspresikan pendapat mereka dalam bentuk dialog. Dialog-dialog yang

terjadi adalah proses elaborasi pengetahuan dalam bentuk yang unik. Ini juga merupakan keunggulan *cooperative learning*. Bermain peran membuat mereka lebih paham, dan kefahaman ini memberi efek positif terhadap motivasi mereka.¹³

Kesempatan berekspresi dalam *scenario* dan *setting* tertentu memberi mereka ruang dan waktu untuk memahami muatan pembelajaran dalam bentuk *contextual learning*. Konsep belajar kontekstual ini bertolak dari prinsip bahwa proses belajar menjadi lebih baik jika dikaitkan dengan suasana tertentu. Paling tidak ada tiga (3) macam konteks yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yakni konteks secara fisik (seperti ruang/tempat dan waktu), konteks interaktif seperti *scenario* dan konteks internal mahasiswa.¹⁴ Pembelajaran dengan bermain peran memberi kesempatan mereka menciptakan konteks tersendiri, sehingga pengetahuan yang didapat akan lebih mudah di-*recall* jika mereka bertemu stimulasi yang sama, misalnya untuk menjawab pertanyaan ataupun menyelesaikan masalah yang terkait pengamalan konsep agama Islam dalam profesi keperawatan.

Bermain peran juga dianggap sebagai metode belajar yang memudahkan mahasiswa untuk mengamalkan ilmu Agama Islam setelah mata kuliah berakhir (96%). Dalam dunia psikologi edukasi hal ini dikenal sebagai proses “transfer”, yakni ketika sesuatu yang kita pelajari pada situasi tertentu mempengaruhi bagaimana kita bersikap pada kondisi lain, misalnya suatu kondisi setelah kita lulus. Bermain peran membuat mahasiswa merasa lebih mudah mengamalkan prinsip-prinsip Islam di masa depan karena metode ini memiliki beberapa faktor yang memudahkan proses transfer terjadi, yakni:

- a. Bermain peran adalah pembelajaran yang memberi arti yang dalam (*meaningful learning*) sehingga lebih mudah dipraktikkan daripada pembelajaran yang cuma menghafal saja, tanpa pemahaman yang mendalam.

b. Bermain peran mendorong mahasiswa belajar secara lebih dalam (*thoroughly*). Pengetahuan yang dalam akan lebih mudah dipraktikkan daripada pengetahuan yang hanya superfisial saja.

c. Bermain peran memberi situasi yang “mirip” dengan situasi di mana pengetahuan tentang prinsip-prinsip Islam akan dipraktikkan. Seringkali scenario

Tabel 1 - Mean dan standard deviasi bagi pendapat mahasiswa terhadap metode bermain peran	Sangat daku setuju	Tidak setuju	Ragu- ragu	setuju	Sangat setuju
1. Bermain peran membuat mata kuliah PAI menjadi lebih menarik.	0	1 (3,7%)	1 (3,7%)	4 (14,8%)	21 (77,7%)
2. Bermain peran membuat saya merasa tidak nyaman berada dalam kelas.	16 (59%)	10 (37%)	0	1 (3,7%)	0
3. Bermain peran membuat saya merasa lebih memiliki dan punya peran dalam proses belajar saya.	0	2 (7,4%)	1 (3,7%)	10 (37%)	14 (51,9%)
4. Bermain peran membuat saya bosan.	18 (69,2%)	8 (30,7)	0	0	1 (51,9%)
5. Bermain peran memotivasi saya untuk belajar lebih giat jika dibandingkan dengan kuliah biasa.	0	1 (3,7%)	5 (18,5%)	12 (44,4%)	9 (33,3%)
6. Bermain peran mendorong saya untuk bekerja sama dengan teman.	0	1 (3,7%)	0	7 (25,9%)	19 (70,4%)
7. Bermain peran mendorong saya untuk mengekspresikan pendapat saya dalam bentuk dialog.	0	1 (3,7%)	3 (11,1%)	7 (25,9%)	16 (59%)
8. Bermain peran memudahkan saya untuk mengamalkan ilmu yang saya dapat dalam mata kuliah ini setelah mata kuliah berakhir.	0	1 (3,7%)	0	16 (59%)	10 (37%)



- d. yang ditampilkan adalah suasana kerja seorang perawat. Hal ini akan menanamkan ingatan khusus tentang situasi dimana hal yang sama/stimuli ini akan mengingatkan mahasiswa tentang muatan mata kuliah PAI. Makin mirip situasi yang dihadirkan dalam permainan peran, proses transfer akan makin mudah terjadi.
- e. Variasi yang besar dalam scenario dan setting memberi kegairahan tersendiri bagi mahasiswa. Hal ini juga menyediakan konteks yang luas dan lebih mungkin untuk menerapkan pengetahuan yang didapat dalam berbagai kondisi. Baik sebagai perawat di rumah sakit, puskesmas, rumah jompo, ruang manajemen bahkan di masyarakat luas. Dengan demikian proses transfer akan lebih mudah terjadi, atau dengan kata lain mahasiswa akan lebih mudah mengamalkan muatan mata kuliah ini.¹³

Terlepas dari semua manfaat bermain peran, tetap ada satu mahasiswa yang menyatakan dirinya merasa tidak nyaman dengan metode bermain peran. Walau ia tidak merasa bosan, namun bermain peran memang membutuhkan interaktivitas yang besar di antara mahasiswa yang satu dengan mahasiswa yang lain, juga dengan pengajar. Tidak semua orang sanggup dan nyaman untuk melakukannya dalam suasana *cooperative learning*. Hal ini perlu menjadi pertimbangan dosen dalam pemilihan metode instruksional dalam kelas.¹³

Kesimpulan

Bermain peran tampaknya merupakan cara belajar yang lebih disukai dan lebih menarik bagi mahasiswa untuk mempelajari muatan dalam mata kuliah Pendidikan Agama Islam. Hasil penelitian

ini menunjukkan bahwa ada banyak manfaat yang didapatkan oleh sebagian besar mahasiswa dari bermain peran, antara lain : membuat proses belajar Agama Islam menjadi lebih menarik, tidak membosankan, membuat mahasiswa lebih memiliki dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya, mendorong kerjasama sama, lebih memotivasi, memberi konteks yang memudahkan aplikasi ilmu di kemudian hari. Namun demikian bermain peran juga memiliki banyak keterbatasan, di antaranya: logistic yang lebih rumit, dosen yang berkompeten dan tidak semua mahasiswa merasa cocok dengan metode ini. Perlu pertimbangan yang matang dari pengajar untuk mengakomodir gaya belajar mahasiswa yang bervariasi.

Daftar Pustaka

1. Simpson, J., & Weiner, E. *Oxford English Dictionary*. oxford: Oxford University Press. 1989
2. McSharry, G., & Jones, S. Role-Play in science teaching and learning. 2000. 82:298.
3. Nikendei, C., Zeuch, A., Dieckmann, P., Roth, C., Schafer, S., Volkl, M., et al. Role-playing for more realistic technical skills training. *Medical Teacher*. 2005. 27 (2): 122-126.
4. Bender, T. Role Playing in Online Education: A Teaching Tool to Enhance Student Engagement and Sustained Learning. *Innovate*. 2005.
5. Alkin, M. C., & Christie, C. A. The Use of Role-Play in Teaching Evaluation. *American Journal of Evaluation*. 2002. 23 (2): 209-218.
6. DeNeve, K. M., & Heppner, M. J. Role Play Simulations: The Assessment of an Active Learning Technique and Comparisons with Traditional Lectures. 1997. 21 :3.
7. Kerr, D., Troth, A., & Pickering, A. The Use of Role-Playing to Help Students Understand Information System Case Studies. 2003. 14 :2.

8. Kofoed, M. K. The Hiroshima and Nagasaki bombs: role-play and students' interest in physics. *Physics Education*. 2006.41 (6): 502-507.
9. Simmonneaux, L. Role-play or Debate to Promote Students' Argumentation and Justification on an Issue in Animal Transgenesis. *International Journal of Science Education*. 2001. 23 (9): 903-927.
10. Cohen-Cole, S. A., Bird, J., & Mance, R. Teaching with Role-Play: A Structured Approach. In M. Lipkin, A. Lazore, & S. Putnam, *The Medical Interview*. New York: Springer-Verleg. 1993: 1-13.
11. Anonim. *Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia nomor 1239/Menkes/SK/XI/2001 tentang Registrasi dan Praktik Perawat*. Retrieved july 26, 2010, from Dinas Kesehatan Propinsi D.I.Yogyakarta:
<http://www.dinkes.jogjaprovo.go.id/index.php/cdownload/download/22.html>. 2001
12. Dreher, M., & MacNaughton, N. Cultutural Competence in Nursing: Foundation or Fallacy. 2002: 181-186.
13. Ormrod, J. E. *Human Learning* (4th ed.). Pearson Merrill Prentice Hall. 2004.
14. Koens, F., Mann, K. V., Custers, E. J., & Ten Cate, O. T. Analysing the Concept of Context in Medical Education. *Medical Education*. 2005. 39:1243-1249.