

OPTIMALISASI PENERAPAN MEDIA GAME ONLINE CAMAT PADA PROGRAM
EDUKASI BHD UNTUK DESA WISATA AMAN DAN SEHAT DI DESA TEMAJUK
KECAMATAN PALOH KABUPATEN SAMBAS

Utir Rusdian Hidayat^{1*}, Debby Hatmalyakin², Fauzan Alfikrie³, Defa Arisandi⁴,
Ali Akbar⁵, Nurpratiwi⁶, Mimi Amaludin⁷, Ihsan Angga Anjarwadi⁸, Nur
Annisa⁹, Ruhil Iswara¹⁰

¹⁻¹⁰STIKes YARSI Pontianak

Email Korespondensi: utirusdian@stikesyarsi-pontianak.ac.id

Disubmit: 19 Oktober 2024

Diterima: 25 Februari 2025

Diterbitkan: 01 Maret 2025

Doi: <https://doi.org/10.33024/jkpm.v8i3.18020>

ABSTRAK

Dalam proses pengembangan kawasan pariwisata, pengembang tidak hanya dituntut untuk menyiapkan fasilitas pariwisata, namun sumber daya manusianya harus didukung dengan pengetahuan pengelolaan objek wisata khususnya penanganan awal pada kasus kegawatdaruratan. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat telah dilaksanakan dengan berupa pembelajaran dengan penerapan media *game online* CAMAT pada program Edukasi BHD. Hasil pelaksanaan kegiatan didapatkan data terjadi peningkatan pengetahuan masyarakat setelah melakukan pembelajaran dengan *game online* CAMAT pada program Edukasi BHD. Peningkatan pengetahuan ini diharapkan dapat membuat masyarakat lebih siap untuk menyambut dinamika desa wisata yang ramai pengunjung dengan segala resiko kegawatdaruratan yang mungkin bisa terjadi.

Kata Kunci: *Game online* CAMAT, Kegawatdaruratan, Desa Wisata

ABSTRACT

In the process of developing tourism areas, developers are not only required to prepare tourism facilities, but their human resources must be supported by knowledge of tourism object management, especially initial handling in emergency cases. The implementation of community service has been carried out in the form of learning with the application of CAMAT online game media in the BHD Education programme. The results of the implementation of activities obtained data on the increase in community knowledge after learning with the CAMAT online game in the BHD Education programme. This increase in knowledge is expected to make the community better prepared to welcome the dynamics of a crowded tourist village with all the risks of emergencies that might occur.

Keywords: *CAMAT online game, Emergency, Tourism Village*

1. PENDAHULUAN

Desa Temajuk sebagai salah satu desa di kabupaten Sambas dengan luas wilayah 233 km². Secara geografis Desa Temajuk terletak antara 2°05'43" Lintang Utara (LU) dan 109°38'56" Bujur Timur (BT) dengan kelerengan lahan 0-8% dan memiliki curah hujan 2.987,00 mm dengan 207,4 hari hujan, curah hujan terbanyak terjadi pada bulan Desember - Januari dan suhu tertinggi berkisar antara 22,5°C - 29°C dengan ketinggian 500 mdpl. Desa temajuk mempunyai potensi alam yang luar biasa dengan ekosistem pesisir pantai yang beraneka ragam seperti habitat beragam jenis satwa seperti penyu, ikan dan lainnya. Adanya pengembangan hutan mangrove yang dilakukan oleh masyarakat menjadikan desa ini sebagai desa wisata unggulan kabupaten Sambas (Habdiansyah et al., 2015).

Konsep desa pariwisata yang aman dan sehat tidak hanya mempersiapkan fasilitas yang mendukung namun sumber daya manusianya harus didukung dengan pengetahuan pengelolaan objek wisata khususnya ketika menemukan kasus kegawatdaruratan di wilayah wisata atau sekitarnya (Hatmalyakin et al., 2023). Masyarakat sekitar dituntut harus memiliki kemampuan dalam melakukan pertolongan pertama pada kasus kegawatdaruratan (Hidayat, Nurpratiwi, et al., 2022). Kasus kegawatdaruratan yang dapat terjadi pada daerah perairan seperti tenggelam, cedera ataupun kasus henti jantung (Faradisi et al., 2021). Kasus kegawatdaruratan ini harus segera mendapatkan penanganan yang cepat dan tepat sehingga dapat menurunkan angka kematian korban. Pada kenyataan dilapangan, masih banyak masyarakat yang belum mampu memberikan pertolongan pertama pada kasus kegawatdaruratan dengan baik (Ngurah, 2019). Penanganan yang diberikan tidak tepat dan masih banyak masyarakat yang ragu-ragu dalam memberikan bantuan membuat pasien yang mengalami kegawatdaruratan hanya dibiarkan saja tanpa mendapatkan pertolongan pertama (Hatmalyakin et al., 2024).

Permasalahan ini muncul karena kurangnya pengetahuan dan keterampilan masyarakat Pulau Temajuk cara menangani kasus kegawatdaruratan. Ditambah lagi dengan fasilitas dan sumber daya tenaga kesehatan yang hanya ada Puskesmas dengan Rumah Sakit terdekat memiliki jarak yang cukup jauh dan memerlukan waktu yang lama jika ingin merujuk pasien. Wawancara dengan tenaga kesehatan di Puskesmas Temajuk menemukan kasus korban tenggelam akibat gelombang laut. Korban yang mengalami tenggelam mendapatkan penanganan yang salah oleh masyarakat awam dengan cara memposisikan korban diangkat dengan posisi kepala dibawah dan kaki di atas dan kemudian ditepuk-tepuk bagian punggung korban. Karena tidak ada perubahan setelah mendapatkan penanganan, korban dibawa ke UGD Puskesmas Temajuk. Namun, sampai disana korban sudah dinyatakan meninggal akibat *cardiac arrest* yang terjadi. Kasus ini harusnya menjadi pembelajaran bagi masyarakat akan pentingnya penanganan yang tepat pada kasus tenggelam sebelum mendapatkan penanganan medis. Oleh karena itu, dalam meningkatkan pengetahuan dan kemampuan masyarakat dalam melakukan, diperlukan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan masyarakat dalam melakukan pertolongan pertama pada kasus kegawatdaruratan. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan berupa pembelajaran dengan Penerapan Media *Game Online* CAMAT pada program Edukasi.

Game Online CAMAT merupakan suatu permainan yang dirancang untuk menyeimbangkan konten teori dan pembelajaran melalui penggunaan *game*. Pembelajaran berbasis *game* memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi lingkungan dan konsep pembelajaran yang ketat dan pembelajaran hasil yang ditargetkan (Chen et al., 2018). Elemen-elemen konsep *game* edukasi ini didasarkan pada konsep pendidikan dasar yang memadukan unsur-unsur dari kreativitas, menyenangkan, petualangan, motivasi, permainan dan pendidikan (Syafrizal et al., 2018). *Game* edukasi yang baik harus dapat memunculkan perilaku yang diharapkan dari peserta, hal ini dapat dicapai dengan menumbuhkan reaksi emosional dan kognitif tertentu terhadap interaksi dan umpan balik yang diterima dari permainan (Boctor, 2013). *Game* ini dibangun berdasarkan konsep *mnemonic* SELAMAT.

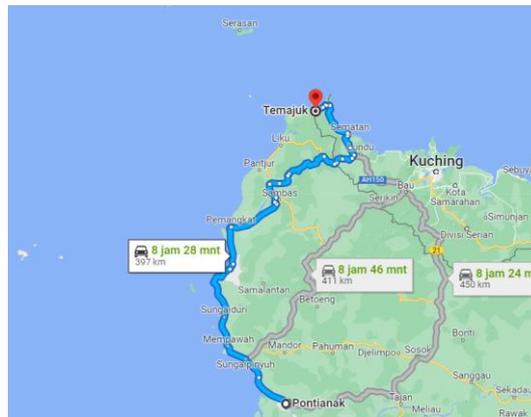
Mnemonic “SELAMAT” yang digunakan dalam pembelajaran pertolongan pertama henti jantung memiliki makna tersendiri disetiap hurufnya. Kata “S” menjelaskan selalu utamakan keamanan, “E” evaluasi kesadaran korban, “L” lihat sekitar dan minta bantuan, “A” amati apakah korban bernapas, “M” melakukan kompresi dada, “A” amati respon korban, “T” tunggu bantuan datang dan cek korban setiap 2 menit (Hidayat, Alfikrie, et al., 2022). Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *mnemonic* SELAMAT dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan kepercayaan diri masyarakat awam dalam melakukan pertolongan pertama pada kasus kegawatdaruratan (Hidayat, Alfikrie, et al., 2022; Hidayat, Hatmalyakin, et al., 2022). Berdasarkan penjelasan di atas, *mnemonic* SELAMAT dapat digunakan untuk memberikan edukasi atau pendampingan kepada masyarakat umum dalam memberikan pertolongan pertama pada kasus kegawatdaruratan di lingkungan sekitar.

Dengan mempertimbangkan hal di atas, maka disepakati bahwa yang akan diatasi pada program pengabdian masyarakat ini adalah masalah kurangnya pengetahuan penduduk terhadap pertolongan pertama pada kasus kegawatdaruratan di Desa Temajuk. Maka dari ini, TIM LPPM STIKes YARSI Pontianak bekerjasama dengan pemerintah Desa Temajuk Kabupaten Sambas membuat kegiatan “Optimalisasi Penerapan Media *Game Online* CAMAT pada program Edukasi BHD untuk Desa Wisata Aman dan Sehat di Desa Temajuk Kecamatan Paloh Kabupaten Sambas”.

2. MASALAH

Sudah menjadi tanggung jawab pemerintah dalam pengelolaan suatu tempat wisata perlu mengedepankan keselamatan dan kesehatan pengunjung maupun masyarakat setempat. Hal ini bisa diimplementasikan melalui penyediaan sumber daya tim kesehatan beserta fasilitas kesehatan yang mendukung. Namun demikian, kondisi kegawatdaruratan yang mengancam nyawa tidak bisa ditebak kapan, pada siapa dan dimana akan terjadi. Faktanya di lapangan, petugas kesehatan tidak bisa segera datang ke lokasi kejadian dengan cepat. Kondisi di lapangan menggambarkan bahwa ketika terjadi kondisi kegawatdaruratan, masyarakat tidak dapat melakukan bantuan hidup dasar dengan baik serta cenderung ragu-ragu dalam memberikan bantuan kepada korban. Permasalahan ini muncul karena kurangnya pengetahuan dan keterampilan masyarakat Pulau Temajuk cara menangani korban. Ditambah lagi dengan fasilitas dan sumber daya tenaga kesehatan yang kurang memadai yang hanya ada Puskesmas dengan Rumah Sakit terdekat memiliki jarak yang cukup jauh dan memerlukan waktu yang

lama jika ingin merujuk pasien. Oleh karena itu, perlunya metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan masyarakat dalam melakukan bantuan hidup dasar.



Gambar 1. Peta lokasi dan jarak Pontianak ke mitra kerjasama (Desa Temajuk)

3. KAJIAN PUSTAKA

Konsep *Game Online* CAMAT

Game edukasi adalah suatu permainan yang dirancang untuk menyeimbangkan konten teori dan pembelajaran melalui penggunaan game. Pembelajaran berbasis *game* memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi lingkungan dan konsep pembelajaran yang ketat dan pembelajaran hasil yang ditargetkan (Chen et al., 2018). Elemen-elemen konsep *game* edukasi ini didasarkan pada konsep pendidikan dasar yang memadukan unsur- unsur dari kreativitas, menyenangkan, petualangan, motivasi, permainan dan pendidikan (Syafrizal et al., 2018). *Game* edukasi yang baik harus dapat memunculkan perilaku yang diharapkan dari peserta, hal ini dapat dicapai dengan menumbuhkan reaksi emosional dan kognitif tertentu terhadap interaksi dan umpan balik yang diterima dari permainan (Boctor, 2013).

Terdapat beberapa manfaat *game* edukasi, seperti memberi motivasi kepada pengguna serta meningkatkan daya tarik belajar pengguna, sehingga dapat mempertahankan perhatian pengguna dalam jangka waktu yang lebih lama. Selain itu *game* edukatif merupakan salah satu cara yang inovatif dalam proses pembelajaran, yaitu 1) *Game* dapat memberikan unsur interaktivitas yang dapat membantu menstimulus proses pembelajaran; 2) *Game* memungkinkan pengguna untuk mendapatkan hal yang baru, meningkatkan rasa ingin tahu, dan tantangan yang dapat menstimulus pembelajaran; 3) *Game* dapat meningkatkan pengetahuan tentang teknologi; 4) *Game* dapat digunakan sebagai media simulasi; 5) *Game* bersifat hiburan (Rahim, 2016).

Terdapat berbagai macam jenis permainan *game* salah satunya yaitu sebagai berikut: 1) pemain yang tercepatlah yang besar kemungkinannya menang. Pada permainan ini pemain harus melakukan berbagai gerakan sesuai dengan strategi; 2) *Role playing game*, jenis *game* bertipe cerita dan biasanya diajak masuk ke dalam cerita tersebut menyelesaikan misi. Di genre ini pemain akan berperan menjadi sebuah karakter dengan berbagai atribut, seperti kesehatan, intelegensi, kekuatan dan keahlian; 3) *Simulation game*

yang mengambil simulasi seperti keadaan sebenarnya, di beberapa jenis game ini biasanya pemain diajak untuk menciptakan lingkungan yang diinginkan, seperti membangun simulasi sebuah kota, negara atau koloni. Pemain berperan menjadi pengatur berbagai sumber daya dan menentukan berbagai keputusan yang diinginkan dalam proses pembangunan yang sedang terjadi (Abadi, 2016).

Model SELAMAT merupakan salah satu metode pertolongan pertama pada kasus henti jantung yang terdiri dari langkah-langkah pertolongan pertama yang bertujuan memudahkan masyarakat umum pada saat mempelajari maupun untuk mengingat kembali sebelum dan saat memberikan bantuan. BHD model SELAMAT” dijabarkan menjadi 7 (tujuh) tahapan sesuai dengan jumlah hurufnya.

Huruf “S” merupakan tahapan pertama yaitu “Selalu Utamakan Keamanan”. Pada tahap ini penolong perlu memastikan prinsip 3A (aman penolong, aman lingkungan, aman pasien) (AHA, 2016; Hidayat, Alfikrie, et al., 2022).

Huruf “E” merupakan tahapan kedua yaitu “Evaluasi Kesadaran Korban”. Pada tahap ini penolong memastikan respon korban dengan cara memanggil dan menepuk dibagian pundak korban secara simultan sambil memperhatikan dua hal yang terdiri dari; (1) apakah mata membuka, (2) apakah mulut bersuara. Jika kedua respon tersebut tidak ada maka tindakan dilanjutkan pada tahap berikutnya secara berurutan sesuai dengan mnemonik “SELAMAT”. Apabila korban memberikan respon yang baik maka cukup melaksanakan tahapan pada huruf “L” serta dampingi korban sambil menunggu bantuan.

Huruf “L” merupakan tahapan ketiga yaitu “Lihat sekitar dan panggil bantuan”. Penolong mencari bantuan medis dan lebih dianjurkan untuk meminta orang lain disekitar untuk menolong pusat bantuan medis agar penolong pertama bisa fokus kepada korban. Jenis bantuan yang diminta sebaiknya terdiri dari minimal petugas medis, ambulans gawat darurat dan alat AED (*Automatic External Defibrillation*).

Huruf “A” merupakan tahapan keempat yaitu “Amati apakah korban bernapas”. Penolong memperhatikan pergerakan dada korban untuk memastikan apakah korban bernapas. Jika korban tidak bernapas wajib dicurigai mengalami henti jantung dan dilakukan tindakan berikutnya yang tertera pada tahapan Huruf “M” (AHA, 2016; Hidayat, Alfikrie, et al., 2022).

Huruf “M” merupakan tahapan kelima yaitu “Melakukan Kompresi Dada”. Pada tahap ini penolong melakukan penekanan pada tengah tulang dada dengan kedalaman 5-6 cm, kecepatan 100 - 120 kali permenit, dan memastikan dada kembali utuh terlebih dahulu sebelum menekan kembali tanpa melepaskan penempelan tangan pada dada korban. Tindakan ini dilakukan dengan menjaga kestabilan tingkat kedalaman dan kecepatan. Huruf “A” merupakan tahapan keenam yaitu “Amati respon korban (selama memberikan kompresi dada)”. Saat melakukan kompresi dada, penolong memperhatikan respon korban yang mungkin dapat bervariasi, seperti mata membuka, batuk, muntah, pergerakan anggota tubuh dan lain sebagainya. Tindakan kompresi dada dihentikan apabila ditemukan respon pada korban, bantuan datang, atau penolong kelelahan dan tidak ada lagi penolong lain yang bisa menggantikan.

Huruf “T” merupakan tahapan ketujuh yaitu “Tunggu bantuan datang (selama memberikan kompresi dada)”. Tahap ini dilakukan apabila ditemukan respon pada korban, terutama korban dipastikan bernapas.

Penolong dapat memberikan posisi berbaring miring (kekanan) sambil menunggu bantuan datang dan melakukan pengecekan ulang pernapasan korban setiap dua menit sekali. Apabila korban kembali mengalami henti napas maka penolong melanjutkan tindakan pemberian kompresi dada dengan posisi korban berbaring terlentang (AHA, 2016; Hidayat, Alfikrie, et al., 2022).

Dapat disimpulkan *game* edukasi SELAMAT adalah permainan yang dirancang berbasis web untuk memudahkan peserta dalam menerima materi pembelajaran terkait tahapan-tahapan pertolongan pertama pada kejadian henti jantung. Genre/jenis permainan yang digunakan pada *game* ini adalah *role playing* dan cepat tepat, yang mana pemain akan diberikan *role* sebagai penolong untuk menyelamatkan korban henti jantung dengan cepat dan tepat.

4. METODE

a. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, tim pengabdian kepada masyarakat STIKes YARSI Pontianak melakukan perizinan ke Kantor Kesatuan Bangsa, Politik dan Perlindungan Masyarakat Kabupaten Sambas. Setelah mendapatkan izin, tim langsung berkoordinasi langsung berkoordinasi dengan pemerintah desa dan puskesmas temajuk untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilaksanakan pada tanggal 14 September 2024. Peserta pada pelatihan ini terdiri dari warga Desa temajuk yang berjumlah 30 orang. Sarana prasarana Kegiatan ini yang di butuhkan diantaranya yaitu, *sound system*, *Game Online* CAMAT, alat simulasi, *handphone* dan fasilitas internet.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilakukan pada tanggal 14 September 2024 pada pukul 11.15 WIB sampai dengan 12.00 WIB. Metode yang digunakan berupa media *game online* CAMAT pada program Edukasi BHD pada masyarakat Desa Temajuk. Sebelum diberikan edukasi, masyarakat dilakukan pengukuran tingkat pengetahuan dalam melakukan pertolongan pertama pada kasus henti jantung dengan mengisi soal *pretest* pada link website <https://selamat.stikesyarsi-pontianak.ac.id> yang sudah dibagikan kepada responden. Selanjutnya, responden diminta melakukan simulasi bantuan hidup dasar dengan *mnemonic* SELAMAT yang dipelajari melalui *game online* CAMAT. Setelah melakukan simulasi, responden diminta untuk mengerjakan soal *posttest* pada link sebelumnya untuk melakukan pengukuran tingkat pengetahuan peserta sebagai evaluasi dari kegiatan yang sudah dilakukan.

Evaluasi kegiatan edukasi berjalan dengan lancar yang diikuti seluruh peserta berjumlah 30 orang.

5. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dalam kegiatan edukasi pertolongan pertama pada kasus kegawatdaruratan dengan video *mnemonic* SELAMAT diikuti oleh 30 peserta. Hasil pengabdian kepada masyarakat dijelaskan pada tabel 1.

Tabel 1. Tingkat Pengetahuan Responden

Kategori	Sebelum		Setelah	
	F	%	f	%
Rendah	30	100	2	6,7
Sedang	0	0	15	50
Tinggi	0	0	13	43,3

Tabel 1 menjelaskan bahwa sebelum diberikan pembelajaran dengan penerapan media game *online* CAMAT pada program Edukasi BHD sebagian besar peserta memiliki pengetahuan pada kategori rendah sebesar 100%. Setelah diberikan edukasi pertolongan pertama pada kasus kegawatdaruratan video *mnemonic* SELAMAT sebagian besar diperoleh pengetahuan sedang yaitu 50%.

Elemen pendukung proyek pengabdian masyarakat antara lain bantuan dari pemerintah Desa Temajuk, Puskesmas Temajuk, dan masyarakat setempat yang terlibat dalam proyek tersebut sehingga kegiatan ini dapat diselesaikan dengan baik. Tidak ada kendala yang berarti selama proses kegiatan berlangsung hingga selesai.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Desa Lemukutan telah terdokumentasi dengan baik. Berikut gambar pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Desa Lemukutan (gambar 2).



Gambar 2. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di Desa Temajuk Kabupaten Sambas

Edukasi menjadi salah satu cara maupun strategi yang dapat dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat khususnya dalam melakukan pertolongan pertama pada kasus kegawatdaruratan. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya juga menjelaskan adanya peningkatan pengetahuan masyarakat dalam melakukan pertolongan pertama pada kasus kegawatdauratan setelah diberikan pembelajaran dengan penerapan media *game online* CAMAT. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa ada pengaruh edukasi dengan media *game online* CAMAT (Cepat Tepat Selamat) terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan masyarakat Kota Pontianak tentang pertolongan pertama pada kasus henti jantung. Penggunaan game perlu diintegrasikan sebagai pilihan yang baik untuk meningkatkan pengetahuan pertolongan pertama PWA (*Protect, Warn, Aid*) pada masyarakat (Hidayat et al., 2024). Penelitian lainnya menjelaskan bahwa penggunaan *game* semakin banyak digunakan dalam pendidikan kesehatan yang mencakup pengajaran teori medis, pelatihan keterampilan klinis, latihan rehabilitasi kognitif, dan pendidikan kesehatan pasien (Oo & Vallabhajosyula, 2023). Integrasi permainan ke dalam program simulasi medis dipandang sebagai sarana untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas program pelatihan (Ghoman et al., 2020).

6. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat terdapat peningkatan pengetahuan masyarakat tentang pertolongan pertama pada kasus kegawatdaruratan setelah diberikan pembelajaran dengan penerapan media *game online* CAMAT pada program Edukasi BHD.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada Desa Temajuk dan Puskesmas Temajuk Kabupaten Sambas yang telah mendukung kegiatan ini.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, R. G. (2016). *Rancang Bangun Aplikasi Game Fun With Physic Berbasis Android*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Aha. (2016). *Basic Life Support (Bls) Provider Manual*. Amer Heart Assoc.
- Boctor, L. (2013). Active-Learning Strategies: The Use Of A Game To Reinforce Learning In Nursing Education. A Case Study. *Nurse Education In Practice*, 13(2), 96-100.
- Chen, C.-H., Liu, J.-H., & Shou, W.-C. (2018). How Competition In A Game-Based Science Learning Environment Influences Students' Learning Achievement, Flow Experience, And Learning Behavioral Patterns. *Journal Of Educational Technology & Society*, 21(2), 164-176.
- Faradisi, F., Aktifah, N., & Kartikasari, D. (2021). Pelatihan Kegawatdaruratan Akibat Tenggelam (Henti Nafas Henti Jantung) Pada Pedagang Makanan Di Bibir Pantai Joko Tingkir Petarukan Pematang. *Jurnal Batikmu*, 1(1), 5-9.
- Ghoman, S. K., Patel, S. D., Cutumisu, M., Von Hauff, P., Jeffery, T., Brown, M. R. G., & Schmölder, G. M. (2020). Serious Games, A Game Changer In Teaching Neonatal Resuscitation? A Review. *Archives Of Disease In Childhood-Fetal And Neonatal Edition*, 105(1), 98-107.
- Habdiansyah, P., Lovadi, I., & Linda, R. (2015). Profil Vegetasi Mangrove Desa Sebusub Kecamatan Paloh Kabupaten Sambas. *Jurnal Protobiont*, 4(2).
- Hatmalyakin, D., Akbar, A., Arisandi, D., Hidayat, U. R., Alfikrie, F., Nurpratiwi, N., Amaludin, M., & Priyatnanto, H. (2023). Edukasi Penolong Pertama Pada Kasus Trauma. *Gervasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 242-251.

- Hatmalyakin, D., Hidayat, U. R., Akbar, A., Alfikrie, F., Arisandi, D., Nurpratiwi, N., & Amaludin, M. (2024). Efektivitas Media Visual Leaflet Mnemonic Sambas Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Keterampilan Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan Lalu Lintas. *Malahayati Nursing Journal*, 6(11), 4437-4445.
- Hidayat, U. R., Alfikrie, F., Hatmalyakin, D., Akbar, A., Nupratiwi, N., & Amaludin, M. (2022). Efektifitas Pelatihan Pertolongan Pertama Henti Jantung Dengan Model Selamat Terhadap Pengetahuan Dan Keterampilan Masyarakat Kota Pontianak. *Malahayati Nursing Journal*, 4(10), 2600-2610.
- Hidayat, U. R., Alfikrie, F., Hatmalyakin, D., Arisandi, D., Akbar, A., Nurpratiwi, N., Amaludin, M., Iswara, R., Safitri, D., & Anjarwadi, I. A. (2024). Efektifitas Game Online “Camat (Cepat Tepat Selamat)” Tentang Bantuan Hidup Dasar Oleh Penolong Awam Dengan Konsep Selamat Terhadap Pengetahuan Masyarakat Kota Pontianak. *Mahesa: Malahayati Health Student Journal*, 4(9), 3648-3658.
- Hidayat, U. R., Hatmalyakin, D., Alfikrie, F., Akbar, A., & Amaludin, M. (2022). Pelatihan Pertolongan Pertama Berbasis Model Selamat Meningkatkan Efikasi Diri Dalam Penanganan Henti Jantung Di Luar Rumah Sakit. *Dunia Keperawatan: Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan*, 10(2), 166-174.
- Hidayat, U. R., Nurpratiwi, Hatmalyakin, D., Alfikrie, F., Akbar, A., Amaludin, M., & Tumundo, V. K. (2022). Program Desa Wisata Aman Dan Sehat: Edukasi Penolong Pertama Wisata Pulau. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 261-266.
- Ngurah, G. (2019). Pengaruh Pelatihan Resusitasi Jantung Paru Terhadap Kesiapan Sekaa Teruna Teruni Dalam Memberikan Pertolongan Pada Kasus Kegawatdaruratan Henti Jantung. *Jurnal Gema Keperawatan*, 12(1).
- Oo, A. M., & Vallabhajosyula, R. (2023). Perceived Effectiveness Of An Innovative Mobile-Based Serious Game On The Improvement Of Soft Skills In Minimally Invasive Surgical Training. *Asian Journal Of Endoscopic Surgery*, 16(1), 41-49.
- Rahim, F. (2016). *Game Edukasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Di Indonesia Berbasis Android*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Syafrizal, A., Andika, R., & Panggabean, A. P. (2018). Perancangan Game Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Html 5 Berbasis Multimedia Interaktif. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 7-12.