

Optimalisasi Penerapan Sistem Informasi dan Administrasi Pembelajaran Penolong Pertama (Siapp) pada Program Edukasi BHD di SMKN 1 Sukadana Kayong Utara

Uti 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, Jl. Panglima Aim, No. 1, Pontianak Timur, Kota Pontianak, Kalimantan Barat
E-mail: utirusdian@stikesyarsi-pontianak.ac.id

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.5448>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 10 Jan 2026

Revised: 23 Jan 2026

Accepted: 09 Feb 2026

Kata Kunci:

Sistem Informasi dan Administrasi Pembelajaran Penolong Pertama (SIAPP), Kegawatdaruratan, Desa Wisata

Keywords:

First Aid Learning Information and Administration System (SIAPP), Emergency, Tourism Village



ABSTRACT

Dalam proses pengembangan kawasan pariwisata yang aman dan sehat, pihak pengembang tidak hanya mempersiapkan fasilitas yang mendukung namun sumberdaya manusianya harus didukung dengan pengetahuan pengelolaan objek wisata khususnya ketika menemukan kasus kegawatdaruratan di wilayah wisata atau sekitarnya. Masyarakat sekitar dituntut harus memiliki kemampuan dalam melakukan pertolongan pertama pada kasus kegawatdaruratan. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat telah dilaksanakan dengan berupa pembelajaran dengan penerapan sistem informasi dan administrasi pembelajaran penolong pertama (SIAPP) pada program edukasi bantuan hidup (BHD) dasar di SMKN 1 Sukadana Kayong Utara. Hasil pelaksanaan kegiatan didapatkan data terjadi peningkatan pengetahuan setelah melakukan pembelajaran dengan sistem informasi dan administrasi pembelajaran penolong pertama (SIAPP) 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.

In the process of developing a safe and healthy tourism area, developers must not only prepare supporting facilities, but also ensure that their human resources are equipped with knowledge of tourism site management, especially when dealing with emergencies in or around the tourism area. The surrounding community is required to have the ability to provide first aid in emergency situations. Community service has been carried out in the form of learning through the application of the first aid information and administration system (SIAPP) in the basic life support (BLS) education programme at SMKN 1 Sukadana Kayong Utara. The results of the activity showed an increase in knowledge after learning with the first aid learning information and administration system (SIAPP) in the BLS Education programme. This increase in knowledge is expected to make the community better prepared to welcome the dynamics of a tourist village that is crowded with visitors and all the emergency risks that may occur.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Uti Rusdian Hidayat, et al (2026). Optimalisasi Penerapan Sistem Informasi dan Administrasi Pembelajaran Penolong Pertama (Siapp) pada Program Edukasi BHD di SMKN 1 Sukadana Kayong Utara, 4(3) 20067-20072. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.5448>

PENDAHULUAN

Kabupaten Kayong Utara, yang berpusat di Sukadana, resmi berdiri pada 2 Januari 2007. Dengan luas wilayah mencapai 4.568,26 km, kabupaten ini memiliki populasi sekitar 127.907 jiwa pada tahun 2020, dengan kepadatan penduduk sekitar 28 jiwa per km. Wilayah administratifnya terdiri dari 6 kecamatan dan 43 desa, dengan Kecamatan Simpang Hilir sebagai daerah dengan jumlah penduduk terbesar, yaitu 37.724 jiwa. Keindahan alam Kayong Utara menawarkan pesona yang memukau. Taman Nasional Gunung Palung, dengan lebih dari 80% wilayahnya berada di kabupaten ini, menyajikan hutan

hujan tropis yang rimbun dan menjadi habitat bagi orang utan liar. Pantai Pulau Datok adalah salah satu taman wisata alam yang ramai dikunjungi pada saat liburan atau hari biasa.

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 di lapangan, 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 (Hidayat, Hatmalyakin, et al., 2022).

Permasalahan ini muncul karena kurangnya pengetahuan masyarakat di Sukadana tentang 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 salah satu masyarakat di Sukadana menjelaskan bahwa pernah terjadi kasus korban tenggelam saat bermain kano. 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 RSUD Sukadana yang sekarang berubah menjadi RSUD Sultan Muhammad Jamaludin I. 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 masyarakat dalam melakukan bantuan hidup dasar, 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 Sistem Informasi dan Administrasi Pembelajaran Penolong Pertama (SIAPP) pada program edukasi BHD.

Sistem Informasi Dan Administrasi Pembelajaran Penolong Pertama (SIAPP) merupakan pengembangan model sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan pemahaman masyarakat secara luas, efektif dan efisien tentang bagaimana memberikan bantuan hidup dasar pada kasus henti jantung yang berbasis sistem informasi pembelajaran penolong pertama. Sistem informasi pembelajaran (*e-learning*) menjadi wadah yang dapat menampung berbagai metode pembelajaran yang telah dikembangkan sebelumnya seperti ceramah, video edukasi dan games edukasi. Penggunaan sistem informasi memberikan manfaat yaitu membuat proses pembelajaran lebih banyak efisien, efektif, dan fleksibel sehingga tidak terpaku pada tatap muka (Haryani & Saputra, 2021). Penggunaan sistem informasi dalam pembelajaran learning berbasis komputer dan video atau pendekatan gamifikasi telah terbukti berguna dalam bidang BLS (García-Suárez et al., 2019). Sistem Informasi dan Administrasi Pembelajaran Penolong Pertama (SIAPP) terdiri dari video pembelajaran pertolongan pertama dan *game* pertolongan pertama dengan konsep *Mnemonic* SELAMAT yang sudah terbukti dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat dalam melakukan pertolongan pertama pada kondisi kegawatdaruratan.

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.

Optimalisasi Penerapan Sistem Informasi dan Administrasi Pembelajaran Penolong Pertama (Siapp) pada Program Edukasi BHD di SMKN 1 Sukadana Kayong Utara, Uti Rusdian Hidayat, Debby Hatmalyakin, Fauzan Alfikrie, Defa Arisandi, Ali Akbar, Nurpratiwi, Mimi Amaludin, Ihsan Angga Anjarwadi, Nur Annisa, Ruhil Iswara 20069

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. Maka dari ini, TIM LP4KM STIKes YARSI Pontianak bekerjasama dengan SMKN 1 Sukadana membuat kegiatan “Optimalisasi Penerapan Sistem Informasi dan Administrasi Pembelajaran Penolong Pertama (SIAPP) Pada Program Edukasi BHD di SMKN 1 Sukadana Kayong Utara”.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan “Optimalisasi Penerapan Sistem Informasi dan Administrasi Pembelajaran Penolong Pertama (SIAPP) Pada Program Edukasi BHD di SMKN 1 Sukadana Kayong Utara” ini terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu (1) Persiapan, (2) Pelaksanaan Program, (3) Evaluasi.



Gambar 1. Tahapan kegiatan

1. Persiapan
 - a. Peserta pada pelatihan ini terdiri dari remaja siswa yang berjumlah 30 orang.
 - b. Sarana prasarana
Kegiatan ini akan dilaksanakan SMKN 1 Sukadana Kayong Utara. Adapun perlengkapan yang dibutuhkan diantaranya yaitu, laptop, proyektor, speaker, handphone dan fasilitas simulasi (Phantom BHD). Pelaksanaan kegiatan ini berupa sosialisasi, pelatihan, pendampingan dan implementasi aplikasi SIAPP yang telah diteliti sebelumnya.
2. Waktu dan Pelaksanaan Program
Kegiatan Edukasi: Optimalisasi Penerapan Sistem Informasi dan Administrasi Pembelajaran Penolong Pertama (SIAPP) Pada Program Edukasi BHD di SMKN 1 Sukadana Kayong dilaksanakan pada bulan Agustus 2025.
Kegiatan ini akan di kemas dalam bentuk edukasi kesehatan, yang dalam pelaksanaannya sebagai berikut:
 - a. Pre test bagi peserta Optimalisasi Penerapan Sistem Informasi dan Administrasi Pembelajaran Penolong Pertama (SIAPP) Pada Program Edukasi BHD di SMKN 1 Sukadana Kayong
 - b. Penjelasan tentang Sistem Informasi dan Administrasi Pembelajaran Penolong Pertama (SIAPP) Pada Program Edukasi BHD di SMKN 1 Sukadana Kayong
 - c. Demostrasi BHD.
 - d. Simulasi / praktik BHD didampingi oleh tim
 - e. Post test
3. Evaluasi
Evaluasi kegiatan program ini dilakukan menggunakan kuesioner pre test dan post test.

Tabel 1. Rancangan Evaluasi

Kriteria Evaluasi	Indikator Pencapaian	Tolak Ukur
Pengetahuan Masyarakat tentang pertolongan pertama pada kasus kegawatdaruratan	Hasil tahu peserta tentang materi dengan parameter indikator: Pengertian Pertolongan Pertama Pada Kasus Kegawatdaruratan	76-100 % = tingkat pengetahuan tinggi

Penjelasan penanganan Bantuan Hidup Dasar pada kegawatdaruratan dengan mnemonic SELAMAT	=56-75% = tingkat pengetahuan sedang
Penanganan kegawatdaruratan	<56% = tingkat pengetahuan rendah

Kelanjutan kegiatan ini akan dimonitoring peneliti yang bekerjasama dengan pihak SMKN 1 Sukadana untuk mengevaluasi kemajuan peserta kegiatan dalam menggunakan Sistem Informasi dan Administrasi Pembelajaran Penolong Pertama (SIAPP) Pada Program Edukasi BHD.

4. Partisipasi Mitra Dalam Pelaksanaan Program

Adapun mitra dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, yaitu; SMKN 1 Sukadana dengan kontribusi berupa menyediakan tempat pertemuan dan penyuluhan yang kondusif serta menyiapkan peserta sesuai ketentuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dalam kegiatan Optimalisasi Penerapan Sistem Informasi dan Administrasi Pembelajaran Penolong Pertama (SIAPP) Pada Program Edukasi BHD di SMKN 1 Sukadana Kayong Utara diikuti oleh 30 peserta. Hasil pengabdian kepada masyarakat dijelaskan pada tabel 1.

Tabel 1. Tingkat Pengetahuan Siswa Dalam Kegiatan Optimalisasi Penerapan Sistem Informasi dan Administrasi Pembelajaran Penolong Pertama (SIAPP) Pada Program Edukasi BHD di SMKN 1 Sukadana Kayong Utara

No	Variabel	Kategori	Sebelum		Setelah	
			f	%	f	%
1	Pengetahuan	Tinggi	0	0	10	33,3
		Sedang	2	7	15	50
		Rendah	28	93	5	16,7

Tabel 1 menjelaskan bahwa sebelum mendapat penjelasan tentang SIAPP sebagian besar peserta memiliki pengetahuan pada kategori rendah sebesar 93%. Setelah diberikan akses pembelajaran pada SIAPP, terdapat peningkatan pengetahuan dengan siswa yang sebagian besar meningkatkan 50% pada pengetahuan sedang.

Faktor pendukung kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa adanya dukungan dari pemerintah Kabupaten Kayong Utara dan SMKN 1 Sukadana yang aktif dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat sehingga kegiatan ini dapat dilaksanakan dengan baik. Adapun faktor yang menjadi penghambat dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa jaraknya yang cukup jauh dari kota Pontianak membuat pembiayaan kegiatan menjadi sangat besar.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMKN 1 Sukadana telah terdokumentasi dengan baik. Berikut gambar pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMKN 1 Sukadana (gambar 2).



Gambar 2. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di SMKN 1 Sukadana

SIAPP merupakan sistem informasi pembelajaran (*e-learning*) pertolongan pertama henti jantung yang didalamnya terdapat video, modul dan *game* pertolongan pertama henti jantung dengan model SELAMAT (Hidayat et al., 2023, 2024; Hidayat, Hatmalyakin, et al., 2025). Sistem Informasi pembelajaran atau *e-learning* adalah suatu metode pembelajaran yang menggunakan perangkat komputer atau peralatan yang dapat tersambung ke internet, dimana peserta didik dapat memperoleh bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhannya dan terjadi proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik dalam sebuah ruang belajar online (Nurikhwan, 2025). Sistem Informasi pembelajaran memiliki beberapa karakteristik, yaitu *interactivity*, *independency*, *accessibility*, dan *enrichment*. *Interactivity* atau interaktivitas merupakan jalur komunikasi antara pendidik dan peserta didik baik secara langsung (*synchronous*) maupun tidak langsung (*asynchronous*) (Rusman, 2022).

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa Sistem Informasi dan Administrasi Pembelajaran (SIAPP) terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang pertolongan pertama pada kasus henti jantung. Pembelajaran ini dilakukan selama 45 menit dengan proses yang dapat diulang disertai dengan kuis. Pada tabel 1 menunjukkan bahwa ada peningkatan pengetahuan setelah memanfaatkan SIAPP. SIAPP dirancang untuk pembelajaran yang interaktif, terdapat modul, video pembelajaran serta kuis untuk menilai umpan balik. Pembelajaran yang terdapat di SIAPP disesuaikan dengan karakteristik masyarakat, bahasa yang mudah dipahami oleh orang awam dan sesuai dengan budaya setempat (Hidayat, Alfikrie, et al., 2025).

Sebuah sistematis review menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis website web yang diterapkan dengan baik tidak hanya dapat meningkatkan pengetahuan tetapi juga kepercayaan diri dan perilaku kesehatan proaktif pada orang awam. Masyarakat memiliki kepercayaan diri yang lebih dalam mencari dan mengevaluasi informasi kesehatan berbasis web (Mohamed, Alhujaily, et al., 2024). Penggunaan system pembelajaran berbasis web yang mencakup modul terstruktur, kuis, dan sesi umpan balik dapat meningkatkan pemahaman dan mendorong perilaku sehat di antara peserta serta kepuasan dalam pembelajaran pada peserta (Mohamed, Taref, et al., 2024).

Studi lainnya juga menjelaskan dampak penggunaan pendidikan kesehatan berbasis web yang menjelaskan ada peningkatan signifikan di area ini, yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis web adalah cara yang layak dan efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan kesehatan profesional perawat (Mohamed, Alhujaily, et al., 2024). Peneliti lainnya juga menjelaskan bahwa pendidikan kesehatan berbasis website dapat meningkatkan pengetahuan orang awam dalam melakukan bantuan hidup dasar dalam suasana pandemi (Astuti & Jannah, 2022).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat terdapat peningkatan pengetahuan siswa tentang BHD melalui Penerapan Sistem Informasi dan Administrasi Pembelajaran Penolong Pertama (SIAPP) di SMKN 1 Sukadana Kayong Utara. Dengan meningkatnya pengetahuan siswa, diharapkan dapat melakukan bantuan hidup dasar lebih cepat dan tepat di masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak Pemerintah Kayong Utara dan SMKN 1 Sukadana telah memberikan dukungan, kemudahan serta bantuan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada STIKes YARSI Pontianak yang telah memberikan dukungan baik secara pendanaan maupun dukungan lainnya sehingga kegiatan ini bisa terlaksana dengan baik

REFERENSI

- Astuti, Z., & Jannah, M. N. (2022). Efektifitas Penkes Online Terhadap Peningkatan Pengetahuan Orang Awam Tentang Bhd Saat Pandemic. *Husada Mahakam: Jurnal Kesehatan*, 11(2), 139–145.
- 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.
- García-Suárez, M., Méndez-Martínez, C., Martínez-Isasi, S., Gómez-Salgado, J., & Fernández-García, D. (2019). Basic life support training methods for health science students: A systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(5), 768.

- Haryani, H., & Saputra, D. (2021). Designing of Web-Based Learning Media for Senior High School During The Covid-19 Pandemic. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, 2(2), 241–254.
- 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.
- 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., Alfikrie, F., Hatmalyakin, D., Arisandi, D., Amaludin, M., Akbar, A., Nurpratiwi, N., Anjarwadi, I. A., Iswara, R., & Yanto, D. (2025). Pengembangan Sistem Informasi dan Administrasi Pembelajaran Penolong Pertama (SIAPP) terhadap Pengetahuan Masyarakat Kota Pontianak. *MAHESA: Malahayati Health Student Journal*, 5(9), 4200–4213.
- Hidayat, U. R., Hatmalyakin, D., & Alfikrie, F. (2023). Efektifitas Video Pembelajaran Bantuan Hidup Dasar pada Henti Jantung dengan Model Selamat terhadap Pengetahuan Masyarakat Kota Pontianak. *Malahayati Nursing Journal*, 5(8), 2718–2726.
- 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., Hatmalyakin, D., Alfikrie, F., Arisandi, D., Akbar, A., Nurpratiwi, N., Amaludin, M., Anjarwadi, I. A., Annisa, N., & Iswara, R. (2025). Optimalisasi Penerapan Media Game Online Camat pada Program Edukasi BHD untuk Desa Wisata Aman dan Sehat di Desa Temajuk Kecamatan Paloh Kabupaten Sambas. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 8(3), 1545–1553.
- 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.
- Mohamed, R. A., Alhujaily, M., Ahmed, F. A., Nouh, W. G., & Almowafy, A. A. (2024). Exploring the potential impact of applying web-based training program on nurses’ knowledge, skills, and attitudes regarding evidence-based practice: A quasi-experimental study. *PloS One*, 19(2), e0297071.
- Mohamed, R. A., Taref, N. N., Osman, N. E., Keshta, N. H. A., Alboghdady, M. A., Marzouk, M. M., Almowafy, A. A., & Fadel, E. A. (2024). Effect of web-based health education on nursing students’ knowledge, adaptive healthy measures and attitudes regarding polycystic ovary syndrome: a randomized controlled trial. *BMC Nursing*, 23(1), 479.
- 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).
- Nurikhwan, P. W. (2025). Buku praktis e-learning untuk dosen: prinsip dan aplikasi. Sari Mulia Indah.
- Rusman, M. P. (2022). Belajar dan pembelajaran berbasis komputer. Alfabeta.