



Bali Medika Jurnal Vol 11 No 1, 2024: 44-53

**Bali Medika Jurnal.**

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License. (CC BY 4.0)



Submitted 9 August 2023

Reviewed 10 July 2024

Accepted 30 July 2024

## Simulasi Multimedia Interaktif: Meningkatkan Keterampilan CPR dan Efikasi Diri Mahasiswa Keperawatan

### *Interactive Multimedia Simulation: Improving CPR Skills and Self-Efficacy of Nursing Students*

I Made Dwie Pradnya Susila <sup>1\*</sup>, Ida Ayu Agung Laksmi <sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Ners, STIKES Bina Usaha Bali, Indonesia

[dwiepradnya@gmail.com](mailto:dwiepradnya@gmail.com)

#### ABSTRACT

Sejak adanya pandemic Covid-19, terjadi pergeseran paradigma dalam dunia pendidikan termasuk pendidikan keperawatan yang awalnya luring menjadi online ataupun blended learning yang memerlukan waktu panjang untuk beradaptasi. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam situasi blended learning adalah metode simulation multimedia interactive teaching. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas dari metode simulation multimedia interactive teaching pada pembelajaran CPR dengan melihat skill dan efikasi diri mahasiswa dalam melakukan high quality CPR. Penelitian ini

---

\* How to Cite

Susila, I. M. D. P., & Laksmi, I. A. A. . (2024). Simulasi Multimedia Interaktif: Meningkatkan Keterampilan CPR dan Efikasi Diri Mahasiswa Keperawatan. Bali Medika Jurnal, 11(1), 44–53. <https://doi.org/10.36376/bmj.v11i1.344>

dilaksanakan di STIKES Bina Usaha Bali dengan melibatkan 70 orang mahasiswa semester VI. Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimen dengan pendekatan Pre-post test without control group dengan membandingkan skill dan efikasi diri mahasiswa semester VI Keperawatan dalam memberikan high quality cardiopulmonary resuscitation (CPR) sebelum dan setelah mengikuti metode simulation multimedia interactive learning. Skill mahasiswa dievaluasi berdasarkan 3 indikator yang di rekomendasikan oleh AHA (2015) dan efikasi diri mahasiswa akan dinilai menggunakan kuisisioner efikasi Basic Resuscitation Skills Self-Efficacy Scale (BRS-SES). Hasil uji T-Test Berpasangan penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan nilai mean pada variabel skill CPR dan self efikasi sebelum dan setelah responden mengikuti metode simulation multimedia interactive learning dengan nilai p-value (0.001),  $p < \alpha$  (0.05). Oleh karena itu, metode simulation multimedia interactive teaching menjadi pilihan yang dapat diaplikasikan pada pembelajaran mahasiswa keperawatan dalam situasi blended learning.

**Kata Kunci:** Metode Simulation Multimedia Interactive Teaching; Skill CPR; Self Efikasi

### **ABSTRACT**

*Since the Covid-19 pandemic, there has been a paradigm shift in the world of education, including nursing education from offline to online or blended learning which requires a long time to adapt. One of the learning methods that can be used in blended learning situations is the interactive multimedia teaching simulation method. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the interactive multimedia teaching simulation method in CPR learning by looking at students' skills and self-efficacy in performing high quality CPR. This research was conducted at STIKES Bina Usaha Bali involving 70 semester VI students. This study used the pre-experimental method with the Pre-post test without control group approach by comparing the skills and self-efficacy of semester VI Nursing students in providing high quality cardiopulmonary resuscitation (CPR) before and after following the simulation multimedia interactive learning method. Student skills are evaluated based on the 3 indicators recommended by the AHA (2015) and student self-efficacy will be assessed using the Basic Resuscitation Skills Self-Efficacy Scale (BRS-SES) efficacy questionnaire. The results using Paired T-Test showed that the mean value of the variable CPR skill and self-efficacy increased before and after the respondents followed the interactive multimedia learning simulation method with a p-value (0.001),  $p < \alpha$  (0.05). Therefore, the interactive multimedia teaching simulation method is an option that can be applied to nursing student learning in blended learning situations*

**Keywords:** Simulation-based Multimedia Interactive Teaching; Skills CPR; Self-Efficiency

## PENDAHULUAN

Henti jantung adalah kasus kegawatdaruratan yang sering terjadi (80%) di luar rumah sakit dan penyebab utama kematian hingga saat ini (Herlina, 2019). *Cardiopulmonary resuscitation* (CPR) diperlukan sebagai prosedur darurat penyelamatan jiwa untuk meningkatkan kelangsungan hidup seseorang dengan serangan jantung mendadak. Mahasiswa keperawatan sebagai *bystander* CPR, harus memiliki kompetensi dalam penatalaksanaan korban henti jantung secara cepat dan tepat (Guruh Wirasakti, 2020).

Proses resusitasi yang dilakukan pada korban henti jantung saat masih ini belum maksimal. Penyebabnya antara lain; kompresi dada yang kurang tepat, durasi yang masih kurang, dan rendahnya kesediaan untuk memberikan pertolongan (Guruh Wirasakti, 2020). Kondisi ini menjadi isyarat bahwa perlunya edukasi yang tepat. Selain pengetahuan, skill dan efikasi diri merupakan landasan untuk mampu memberikan High-quality CPR dalam penatalaksanaan korban henti jantung yang berkualitas.

Efikasi diri merupakan kepercayaan seseorang terhadap kemampuannya untuk melakukan perilaku tertentu dalam berbagai situasi, dan keyakinan yang dibangun dari pengalaman enactive, pengalaman vicarious, persuasi verbal, dan fisiologis dan perilaku (Ferianto *et al.*, 2016). Beberapa penelitian terdahulu, mengungkapkan bahwa *high quality* CPR dipengaruhi oleh efikasi diri yang efektif dan efikasi diri dapat dibangun dengan pengetahuan dan skill yang memadai (Ferianto *et al.*, 2016). Oleh karena itu, diperlukan penggunaan model pembelajaran dan diperlukan alat peraga yang mudah dijangkau dan ekonomis yang mampu memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

Semenjak penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19), proses pembelajaran dilaksanakan secara daring atau dengan pembelajaran jarak jauh dengan berbagai macam metode pembelajaran online. Perubahan paradigma pembelajaran tersebut berdampak pada pendidikan keperawatan khususnya dalam proses pembelajaran berbasis elektronik dan bukan konvensional lagi (Nurmagandi, 2019). Untuk mendukung keberhasilan pendidikan keperawatan dalam mencapai indikator Sikap, Pengetahuan, keterampilan umum dan keterampilan khusus pada mahasiswa keperawatan tentunya harus didukung dengan multimedia interaktif.

Multimedia interaktif merupakan gabungan gambar, video, animasi, dan suara dalam satu perangkat lunak (software) yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung. Multimedia interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Sukmawati *et al.*, 2021). Salah satu metode tersebut adalah metode simulasi.

Metode Simulasi adalah salah satu metode pembelajaran terbaik dalam program pendidikan keperawatan klinis yang berbeda dengan metode pengajaran konvensional seperti ceramah dan tutorial (Habibli, Ghezalje and Haghani, 2020). Dalam pendidikan berbasis simulasi, diperlukan persiapan skenario, umpan balik,

atau pembekalan. Dengan metode pembelajaran simulasi mahasiswa keperawatan sebagai pembelajar dewasa mandiri diharapkan dapat termotivasi secara internal untuk mempelajari hal-hal yang terkait dengan peran sosial dan profesional sehingga dapat mengeksplorasi implikasi langsung terhadap pengetahuan yang diperoleh (Habibli, Ghezljeh and Haghani, 2020).

Metode pembelajaran di STIKES Bina Usada Bali untuk program sarjana ilmu keperawatan kini menerapkan *blended learning*. Selama awal tahun pertama pandemik Covid-19 pada tahun 2020, pembelajaran dilaksanakan secara online dan untuk praktikum laboratorium termasuk pembelajaran CPR menggunakan video tutor dengan tujuan membatasi perkumpulan dan tatap muka secara langsung. Hasil evaluasi pembelajaran berdasarkan nilai ujian laboratorium dan nilai UAS mahasiswa menunjukkan bahwa adanya penurunan rerata nilai jika dibandingkan dengan mahasiswa pada tahun akademik sebelumnya yang masih menggunakan metode konvensional. Oleh karena itu diperlukan suatu strategi metode pembelajaran baru yang dapat diaplikasikan pada situasi *blended learning*.

Metode *simulation multimedia interactive teaching* menjadi pilihan yang dapat diaplikasikan dalam situasi tersebut. Pada masa pandemi, seluruh institusi Pendidikan mengalami kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran. Maka dari itu, penelitian ini Urgensi memberikan solusi dalam meningkatkan skill dan efikasi diri mahasiswa dalam melaksanakan CPR di Stikes Bina Usada Bali di era new normal demi mendukung sistem pembelajaran berbasis *blended*. Penelitian ini memiliki tingkat kesiapterapan TKT 3 yaitu : pembuktian konsep fungsi secara analitik dan eksperimental sesuai dengan skema penelitian dosen pemula. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas dari metode *simulation multimedia interactive teaching* pada pembelajaran CPR dengan melihat skill dan efikasi diri mahasiswa dalam melakukan *high quality* CPR.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei-Juli 2023 di STIKES Bina Usada Bali dengan melibatkan 70 orang responden yang merupakan mahasiswa semester VI. Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimen dengan pendekatan *Pre-post test without control group* dengan membandingkan skill dan efikasi diri mahasiswa semester VI Keperawatan dalam memberikan *high quality cardiopulmonary resuscitation* (CPR) sebelum dan setelah mengikuti metode *simulation multimedia interactive learning*.

Intervensi yang diberikan berupa pembelajaran berbasis multimedia interaktif *simulation* pada seluruh responden pada mata kuliah Keperawatan Gawat Darurat. Responden mendapatkan intervensi tersebut sebanyak 2 kali dengan durasi 200 menit setiap kali pertemuan. Pertemuan pertama, responden diberikan materi dan praktikum secara langsung berbasis multimedia interaktif. Pertemuan kedua, responden diberikan kesempatan untuk praktikum mandiri berbekal dengan video simulasi.

Multimedia interaktif yang digunakan adalah video yang sesuai dengan panduan simulasi penanganan henti jantung dewasa yang dikembangkan dan sesuai

dengan pelatihan *American Heart Association* (AHA) dan dibantu dengan alat peraga *Smart CPR Training Model* type BT-SEM2 merk Bt-Inc. Video CPR mensimulasikan penanganan henti jantung seperti: kompresi dada berkualitas tinggi dengan menggunakan ritme CPR yang direkomendasikan, bantuan pernafasan menggunakan pocket mask dan bag valve mask, serta simulasi secara menyeluruh mulai dari mengenali tanda-tanda henti.

Populasi penelitian ini adalah 70 mahasiswa sarjana Ilmu Keperawatan STIKES Bina Usaha Bali dengan penempatan di semester VI saat mendapatkan mata kuliah Keperawatan Gawat Darurat. Teknik sampel yang digunakan adalah total sampling sehingga penelitian ini melibatkan seluruh mahasiswa tersebut. Penelitian dilaksanakan mulai Bulan Maret sampai dengan Mei 2023.

Skill mahasiswa dalam melakukan *high quality* CPR dievaluasi berdasarkan 3 indikator yang direkomendasikan oleh AHA (2015) yaitu (1) kecepatan kompresi dengan proporsi kecepatan kompresi 15-18 detik dalam 30 kompresi dada, (2) Kedalaman kompresi dada 5-6 FP selama 30 kompresi dada, dan (3) minimal interupsi 5-6 detik berdasarkan form penilaian HQ-CPR yang terdiri dari 3 kategori skoring meliputi 0 = tidak dilakukan, 1 = dilakukan tapi kurang tepat, 2= dilakukan dengan sempurna. Penilaian skill CPR tersebut memiliki rentang nilai 0-100. Efikasi diri mahasiswa akan dinilai menggunakan kuisioner *Basic Resuscitation Skills Self-Efficacy Scale (BRS-SES)* yang terdiri dari 18 butir pernyataan dengan rentang jawaban 1 = tidak percaya diri, 2 = agak percaya diri, 3 = percaya diri, 4 = sangat percaya diri, dan 5 = sangat sangat percaya diri, dengan rentang nilai 18-90.

Proses pengambilan data pre-test dilaksanakan pada saat perkuliahan keperawatan gawat darurat pertemuan pertama dengan mengevaluasi skill resuscitation responden setelah diberikan materi High Quality CPR di laboratorium, kemudian responden juga mengisi kuisioner self efikasi. Pada pertemuan kedua, responden diberikan video HQ-CPR melalui platform google classroom dan pertemuan ketiga seluruh responden diberikan kesempatan untuk melakukan latihan CPR dengan alat peraga *Smart CPR Training Model* type BT-SEM2. Data post-test diambil saat responden melaksanakan ujian laboratorium di akhir semester oleh 4 orang dosen keperawatan yang tergabung menjadi enemurator penelitian. Setelah melakukan evaluasi skill CPR, responden kembali mengisi kuisioner self efikasi.

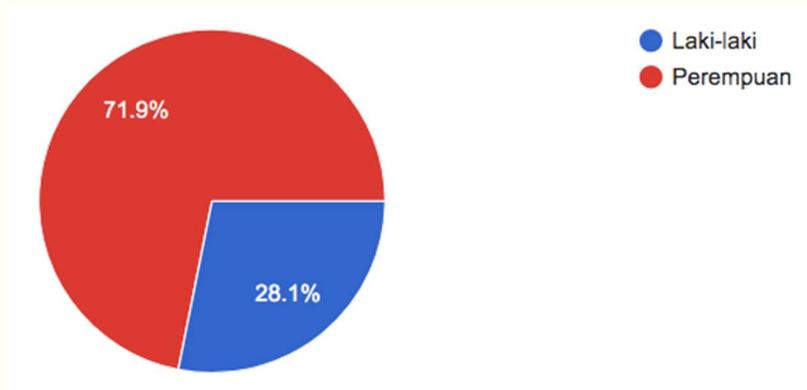
Data yang terkumpul kemudian dilakukan analisis data univariate dan bivariate. Analisis univariat dilakukan untuk memberikan gambaran karakteristik responden meliputi jenis kelamin responden. Analisis bivariate dilakukan uji T-Test Berpasangan dengan tingkat kemaknaan ( $\alpha < 0,05$ ) untuk menganalisis apakah ada perbedaan skor skill dan efikasi diri mahasiswa dalam memberikan high quality CPR sebelum dan sesudah mengikuti metode *simulation multimedia interactive learning*.

Penelitian ini dilakukan dengan memegang teguh prinsip etik yaitu menjaga kerahasiaan nama responden dengan menggunakan inisial responden saja, tidak merugikan responden, dan tidak memaksa apabila pasien tidak mau menjadi responden setelah dilakukannya *informed consent* terlebih dahulu. Penelitian ini

telah dinyatakan laik etik oleh Komisi Etik Penelitian Kesehatan (KEPK) STIKES Bina Usada Bali dengan nomor Ethical Clearance 101/EA/KEPK-BUB-2023.

## HASIL DAN DISKUSI

Hasil perolehan data dari 70 responden yang merupakan mahasiswa STIKES Bina Usada Bali memiliki karakteristik sebagai berikut:



**Gambar 1** Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan gambar 1 didapatkan bahwa sebagian besar responden dalam penelitian ini (71.9%) adalah wanita.

**Tabel 1.** Analisis pengaruh metode *simulation multimedia interactive learning* terhadap skill dan self efikasi responden

Variabel	Mean $\pm$ SD	P -value	t
Skill CPR sebelum mengikuti metode <i>simulation multimedia interactive learning</i> .	58.16 $\pm$ 9.6	0.001	-16.317
Skill CPR setelah mengikuti metode <i>simulation multimedia interactive learning</i>	79.80 $\pm$ 7.9		
Self Efikasi sebelum mengikuti metode <i>simulation multimedia interactive learning</i> .	45.46 $\pm$ 10.1	0.001	-16.318
Self Efikasi setelah mengikuti metode <i>simulation multimedia interactive learning</i> .	74.33 $\pm$ 11.4		

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan nilai *mean* pada variabel skill CPR dan self efikasi sebelum dan setelah responden mengikuti metode *simulation multimedia interactive learning* dengan nilai p-value (0.001),  $p < \alpha$  (0.05).

Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan secara statistik pada skill kompetensi klinis CPR responden dari sebelum hingga setelah mengikuti perkuliahan dengan metode *simulation multimedia interactive learning*. Hasil temuan ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu, salah satunya adalah (Mohamed and Fashafsheh, 2019) pada 100 orang responden dari mahasiswa keperawatan semester 1 yang diberikan perkuliahan dengan metode berbasis simulasi.

Kemampuan melakukan CPR yang merupakan salah satu bagian penting dalam bantuan hidup dasar menjadi salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh perawat di Indonesia. Hal tersebut disebutkan dalam Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia tentang kompetensi dasar perawat ahli madya berdasarkan Peraturan Presiden nomor 8 tahun 2012 (Marti, 2018). Mahasiswa keperawatan harus memiliki kemampuan untuk melakukan CPR dengan benar sehingga pada saat bekerja diharapkan memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam hal CPR, memiliki self efikasi yang tinggi saat melakukan tindakan pertolongan darurat khususnya serangan jantung (Sa'diyah, Anggraini and Saifullah, 2020).

Pembelajaran dengan metode *simulation multimedia interactive learning* menggunakan berbagai pendekatan untuk mengubah pengetahuan yang membosankan menjadi lebih menarik, yang dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Chu *et al.*, 2019). Pada penelitian ini intervensi yang diberikan berfokus pada simulasi dengan video interaktif HQ-CPR yang diberikan selama perkuliahan. Dengan metode ini memungkinkan responden untuk dapat melakukan latihan secara individu. Sesuai dengan hasil penelitian, bahwa adanya hasil peningkatan skill dan self efikasi yang signifikan mengindikasikan bahwa belajar mandiri menggunakan video interaktif HQ-CPR dapat meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa. Selain itu, video interaktif yang disajikan memiliki tampilan yang menarik sehingga meningkatkan konsentrasi dalam pembelajaran.

Pada penelitian ini didapatkan hasil nilai rerata self efikasi responden setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *simulation multimedia interactive learning* cukup tinggi yaitu sebesar  $74.33 \pm 11.4$  (dalam rentang 18-90). Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan metode *simulation multimedia interactive learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *self-efficacy* mahasiswa keperawatan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa metode pendidikan berbasis simulasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *self-efficacy* (Lin, 2015). Berbeda dengan sebuah penelitian dari Al Fatih & Rahmidar (2021) yang menemukan bahwa tidak pengaruh yang signifikan metode pembelajaran dengan simulasi terhadap self efikasi responden dalam melakukan CPR jika dibandingkan dengan kelompok kontrol yang diberikan metode pembelajaran konvensional.

Istilah efikasi diri pertama kali diperkenalkan oleh Bandura “*the belief in one’s Capabilities to organize and execute the courses of action required to manage prospective situations*”, yang memiliki makna efikasi diri mengacu pada keyakinan sejauh mana individu memperkirakan kemampuan dirinya dalam melaksanakan tugas atau melakukan sesuatu tugas yang diperlukan untuk mencapai suatu tugas tertentu (Ferianto *et al.*, 2016). Dalam kondisi lingkungan yang *emergency* menimbulkan dampak stress sehingga dituntut memiliki efikasi diri yang tinggi. Perawat dengan efikasi diri yang baik dapat mempengaruhi respon time, ketepatan waktu menggunakan defibrillator, CPR yang berkualitas sehingga meningkatkan outcome dari pasien henti jantung (Ferianto *et al.*, 2016). Salah satu penelitian juga mengungkapkan bahwa seseorang yang memiliki efikasi diri yang tinggi mampu melakukan CPR dengan baik meskipun memiliki kompetensi yang rendah (Desnani, Yasin and Racmawati, 2019).

Efikasi diri dapat terbentuk dan berkembang melalui empat proses yaitu kognitif, motivasional, afektif dan seleksi. Efikasi diri berfungsi untuk mempengaruhi seseorang dalam berfikir dan bertindak berdasarkan aspek kehidupannya sehingga memberikan dampak positif dalam mendorong proses kontrol diri untuk mempertahankan perilaku yang dibutuhkan dalam mengelola selfcare (Bandura, 1997 dalam Ariani, 2011). Perbedaan efikasi diri mahasiswa keperawatan dalam melakukan CPR sebelum dan sesudah pembelajaran dengan metode *simulation multimedia interactive learning* ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti pengalaman keberhasilan (*mastery experiences*), persuasi sosial (*social persuasion*), keadaan fisiologis dan emosional (*physiological and emotional states*) (Bandura, 1977 dalam Prasetyo, 2018). Proses pembentukan efikasi diri dipengaruhi oleh peristiwa keberhasilan dan kegagalan yang pernah dialami oleh diri sendiri, keberhasilan atau kegagalan dari orang lain yang pernah melakukan tindakan serupa, kondisi emosional dan mood yang dimiliki serta persuasi verbal yang diperoleh dari luar. Dalam penelitian ini peningkatan nilai efikasi diri didapatkan karena pengalaman belajar yang efektif sehingga diharapkan dapat meningkatkan kompetensi yang merupakan tujuan dalam proses pembelajaran.

## SIMPULAN

Pembelajaran dengan metode *simulation multimedia interactive learning* mampu meningkatkan *skill CPR* dan self-efficacy mahasiswa keperawatan. Oleh karena itu, metode *simulation multimedia interactive teaching* menjadi pilihan yang dapat diaplikasikan pada pembelajaran mahasiswa keperawatan. Penelitian ini belum bisa digeneralisir secara luas karena terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi dalam penelitian ini.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih untuk STIKES Bina Usaha Bali yang telah menjadi sponsor dalam penelitian ini melalui program hibah pendanaan internal 2024 dalam skema Penelitian Dosen Pemula (PDP).

## DAFTAR PUSTAKA

- Chu, T. L. et al. (2019) 'Multimedia-assisted instruction on pain assessment learning of new nurses: A quasi-experimental study', BMC Medical Education. BMC Medical Education, 19(1), pp. 1-8. <https://doi.org/10.1186/s12909-019-1496-z>
- Desnani, D., Yasin, F. and Racmawati, S. D. (2019) 'ANALISIS FAKTOR YANG BERHUBUNGAN DENGAN EFIKASI DIRI REMAJA DALAM MELAKUKAN RESUSITASI JANTUNG PARU', 8(2), pp. 59-70. <https://doi.org/10.33475/jikmh.v8i2.185>
- Al Fatih, H. and Rahmidar, L. (2021) 'Efektivitas low fidelity simulation terhadap self-efficacy mahasiswa keperawatan dalam melakukan bantuan hidup dasar', Holistik Jurnal Kesehatan, 14(4), pp. 590-595. <https://doi.org/10.33024/hjk.v14i4.3159>
- Ferianto, K. et al. (2016) 'ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI SELF EFFICACY PERAWAT DALAM MELAKSANAKAN RESUSITASI PADA PASIEN HENTI', J.K.Mesencephalon. <https://doi.org/10.36053/mesencephalon.v2i4.10>
- Guruh Wirasakti, G. W. (2020) 'Pengaruh Metode Pembelajaran Multimedia Cardiopulmonary Resuscitation (CPR) Terhadap High Quality CPR', Jurnal Kesehatan dr. Soebandi, 8(2), pp. 142-147. <https://doi.org/10.36858/jkds.v8i2.231>
- Habibli, T., Ghezalje, T. N. and Haghani, S. (2020) 'The effect of simulation-based education on nursing students' knowledge and performance of adult basic cardiopulmonary resuscitation: A randomized clinical trial', Nursing Practice Today, 7(2), pp. 87-96. <https://doi.org/10.18502/npt.v7i2.2730>
- Herlina, S. (2019) 'Pengaruh Simulasi Pelatihan Bantuan Hidup Dasar (Bhd) Terhadap Motivasi Dan Skill Resusitasi Jantung Paru (Rjp) Pada Karang Taruna Rw 06 Kampung Utan Kelurahan Krukut Depok', Jurnal Keperawatan Widya Gantari Indonesia, 3(2), p. 7. <https://doi.org/10.52020/jkwgi.v3i2.1038>
- Lin, H.-H. (2015) 'Effectiveness of simulation-based learning on student nurses' self-efficacy and performance while learning fundamental nursing skills.', Technology and health care : official journal of the European Society for Engineering and Medicine, 24 Suppl 1, pp. S369-75. Available at: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:24398030>. <https://doi.org/10.3233/THC-151094>
- Marti, E. (2018) 'Gambaran Kemampuan Melakukan Resusitasi Jantung Paru Dilihat Dari Kecepatan Kompresi Pada Praktik Pembelajaran Laboratorium Mahasiswa Keperawatan Tingkat Akhir', The Indonesian Journal of Health Science, 10(2), p. 11. <https://doi.org/10.32528/ijhs.v10i2.1852>
- Mohamed, S. A. and Fashafsheh, I. H. (2019) 'The Effect of Simulation-Based Training on Nursing Students' Communication Skill, Self-Efficacy and

Clinical Competence for Nursing Practice', Open Journal of Nursing, 09(08), pp. 855-869. <https://doi.org/10.4236/ojn.2019.98064>

Nurmagandi, B. (2019) 'Penggunaan Platform Game Education dalam Pendidikan Keperawatan: Kajian Literatur', ARTERI : Jurnal Ilmu Kesehatan, 1(1), pp. 8-13. <https://doi.org/10.37148/arteri.v1i1.3>

Sa'diyah, H., Anggraini, N. A. and Saifullah, D. (2020) 'The Impact of Cardiopulmonary Resuscitation Video Learning Media on Skills Improvement in Nursing Students: Literature Review', Open Access Health Scientific Journal, 1(1), pp. 5-10. <https://doi.org/10.55700/oahsj.v1i1.2>

Sukmawati, R. A. et al. (2021) 'Metode Drill and Practice dalam Pembelajaran Bentuk Aljabar Siswa Kelas VII Berkonteks Lahan Basah Menggunakan Multimedia Interaktif', Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah, 6(3).