

SOSIALISASI PEMANFAATAN APLIKASI SCHOOL HEROES UNTUK KADER KESEHATAN SEKOLAH

Ayu Khoirotul Umaroh^{1*}, Yeni Indriyani², Bethari Mukti Kusumaningtyas³,
Vindiani Oktaviana⁴, Daffana Ifnadia Imron⁵, Azzam Alifian Aziz⁶

^{1,2,3,4,5,6)} Program Studi Kesehatan Masyarakat, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Surakarta
e-mail: ayu.khoirotul@ums.ac.id

Abstrak

Penerapan teknologi digital dalam pemberdayaan kader kesehatan berguna untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mendorong keaktifan dalam pembelajaran pada topik kesehatan. Oleh karena itu, dilakukan sosialisasi penggunaan aplikasi School Heroes untuk meningkatkan level keberdayaan kader, mendukung pelatihan kesehatan, dan mengembangkan keterampilan digital kader kesehatan sekolah. Metode pengabdian masyarakat dilakukan dengan sosialisasi pada 20 peserta kader kesehatan di SMP Muhammadiyah 1 Wonosobo pada tanggal 3 Oktober 2024. Hasil dari sosialisasi ini adalah peserta kader kesehatan mengetahui cara penggunaan aplikasi School Heroes dengan baik. Evaluasi dari kegiatan tersebut yakni berupa penyampaian saran dan pesan dari seluruh siswa-siswi bahwa aplikasi ini mudah untuk digunakan dan memiliki fitur yang bermanfaat.

Kata kunci: Aplikasi, Digital, Sosialisasi, School Heroes

Abstract

The application of digital technology in empowering health cadres is useful to increase student involvement and encourage activeness in learning on health topics. Therefore, socialization of the use of the School Heroes application was carried out to increase the level of cadre empowerment, support health training, and develop digital skills of school health cadres. The community service method was carried out by socialization to 20 health cadre participants at SMP Muhammadiyah 1 Wonosobo on October 3, 2024. The result of this socialization is that health cadre participants know how to use the School Heroes application properly. The evaluation of these activities is in the form of conveying suggestions and messages from all students that this application is easy to use and has useful features.

Keywords: Application, Digital, Socialization, School Heroes

PENDAHULUAN

Transformasi teknologi informasi yang berkembang secara signifikan di era globalisasi memberikan dampak yang tidak dapat dihindari, terutama pada dunia pendidikan (Priyanto, 2020). Saat ini, dunia pendidikan dituntut untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan memanfaat teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana untuk mendukung proses kelancaran pembelajaran serta mampu mengembangkan potensi terhadap peluang-peluang baru dengan kreatif dan inovatif (Putriani & Hudaiddah, 2021).

Salah satu implementasi terhadap transformasi teknologi informasi pada dunia pendidikan yaitu pembelajaran yang disalurkan melalui aplikasi. Aplikasi interaktif yang dianggap bersifat edukatif semakin popular dan banyak digunakan pada ranah pendidikan sebagai sarana pembelajaran karena dinilai mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mendorong keaktifan dalam pembelajaran (Riady, 2021). Dalam hal ini, pemanfaatan teknologi digital pada lingkungan sekolah yang sehat dapat berpotensi mempercepat realisasi tujuan program Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) melalui pemberdayaan kader kesehatan dengan penerapan solusi digital. Penguasaan keterampilan digital yang memadai dapat berkontribusi meningkatkan efektivitas program kesehatan di sekolah terutama dalam pelaksanaan kegiatan penyuluhan kesehatan (Hidayat et al., 2024).

Pemberdayaan terhadap kader kesehatan di sekolah menjadi strategi krusial dalam mendukung keberhasilan program UKS. Pemanfaatan solusi digital tidak hanya mempercepat proses dan

meningkatkan efisiensi, tetapi juga memperluas jangkauan informasi kesehatan bagi remaja. Media edukatif digital dapat membantu kader kesehatan dalam menyampaikan pesan-pesan kesehatan secara lebih menarik dan interaktif (Fitriani, Djannah, & Trisnowati, 2024). Selain itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan kesehatan di lingkungan sekolah mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam berbagai program kesehatan (Taba et al., 2022). (Celeste & Osias, 2024) juga menekankan bahwa penggabungan teknologi ke dalam kegiatan UKS dapat mendukung pencapaian tujuan pendidikan kesehatan secara lebih optimal. Di sisi lain, (Dagenais, Proulx & Sween-Cadieux (2022) menekankan pentingnya peran serta pihak sekolah dan dinas kesehatan dalam menjaga

kesinambungan program UKS berbasis digital. Oleh karena itu, penerapan teknologi digital dalam pemberdayaan kader kesehatan tidak hanya meningkatkan kapasitas mereka, tetapi juga mendorong terbentuknya lingkungan sekolah yang lebih sehat.

Berdasarkan permasalahan mitra, maka diperlukan pemberdayaan kader kesehatan di SMP Muhammadiyah 1 Wonosobo yang cakap digital dalam mewujudkan Trias UKS. Adapun tujuan dilakukannya pengabdian masyarakat adalah untuk meningkatkan level keberdayaan melalui penyediaan aplikasi School Heroes untuk mendukung pelatihan dan pengembangan keterampilan kader kesehatan sekolah di SMP Muhammadiyah 1 Wonosobo dalam program Pencegahan Penyakit dan Penyehatan Perilaku (P3P) serta Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K).

METODE

Metode pengabdian masyarakat dilakukan dengan sosialisasi. Tahapan pengabdian masyarakat dimulai dengan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan dilakukan untuk koordinasi dengan pengembang aplikasi School Heroes dan pihak sekolah agar aplikasi yang digunakan mudah digunakan oleh siswa-siswi. Selain itu, dalam tahap persiapan tersebut juga digunakan untuk melakukan uji coba aplikasi School Heroes. Uji coba aplikasi dilakukan oleh internal tim pengabdian masyarakat. Hasil dari uji coba aplikasi dalam tim internal tersebut digunakan sebagai dasar perbaikan aplikasi.

Tahapan selanjutnya yakni tahap pelaksanaan, dimana proses sosialisasi penggunaan aplikasi School Heroes dilakukan di SMP Muhammadiyah 1 Wonosobo. Tim pengabdian masyarakat memberikan penjelasan tentang cara install, fungsi setiap menu dan cara penggunaan menu-menu yang ada dalam aplikasi. Selain itu, peserta juga diminta aktif untuk menggunakan aplikasi School Heroes dalam sesi-sesi yang telah ditentukan.

Tahapan terakhir yakni tahap evaluasi, dimana tim pengabdian masyarakat meminta pendapat dan saran dari peserta kegiatan (siswa-siswi) terkait dengan penggunaan aplikasi School Heroes

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi School Heroes digunakan dalam pelatihan pertolongan pertama pada kecelakaan (P3K) dan pencegahan penyakit dan perubahan perilaku (P3P) di SMP Muhammadiyah 1 Wonosobo pada tanggal 3 Oktober 2024 di Aula sekolah. Sosialisasi diikuti oleh 20 peserta kader kesehatan. Tim pengabdian masyarakat melakukan sosialisasi penggunaan aplikasi agar siswa-siswi peserta paham cara penggunaannya. Di dalam aplikasi tersebut termuat materi, rekaman simulasi, zines, dan soal pre-test dan post test. Harapannya, siswa-siswi dapat memutar kembali materi pelatihan dimana pun dan kapan pun berada. Sehingga tim pengabdian juga memberikan sosialisasi kepada siswa-siswi tentang penggunaan dari aplikasi School Heroes tersebut.



Gambar 1. Simulasi penggunaan aplikasi School Heroes

Aplikasi Android School Heroes diluncurkan untuk membantu siswa sebagai kader kesehatan sekolah untuk dapat meningkatkan kapasitas diri sebagai kader kesehatan. Aplikasi School Heroes menyediakan beberapa fitur seperti:

a. Materi

Dalam fitur ini, terdapat susunan kurikulum yang memuat daftar materi kesehatan tentang pencegahan penyakit dan pertolongan pertama.

b. Zines

Dalam fitur ini, terdapat hasil karya poster siswa dari sesi pelatihan yang telah diikuti dan bisa dilihat oleh pengguna aplikasi School Heroes.

c. RTL (Rencana Tindak Lanjut)

Dalam fitur ini, terdapat pertanyaan-pertanyaan untuk menguji pengetahuan kader kesehatan

tentang pencegahan penyakit dan pertolongan pertama.
Langkah-langkah menginstal aplikasi android School Heroes, sebagai berikut:

- Download aplikasi android School Heroes pada link berikut ini: Aplikasi atau scan QR Code berikut ini:



- Setelah aplikasi berhasil terdownload, langkah berikutnya adalah menginstal aplikasi ke alat android handphone atau tablet.

- Setelah berhasil terinstal, aplikasi siap untuk digunakan.

Langkah-langkah menggunakan aplikasi android School Heroes, sebagai berikut:

- Buka aplikasi.



Gambar 2. Gambar aplikasi saat terbuka

- Pada menu bagian bawah terdapat simbol rumah “Menu”, buku “Materi”, majalah “Zines”, dan kalender “RTL”.



Gambar 3. Menu dari aplikasi School Heroes

- Bila menu Home ditekan, maka akan muncul tampilan ‘judul yang populer’ dan ‘judul yang terakhir dibuka’.



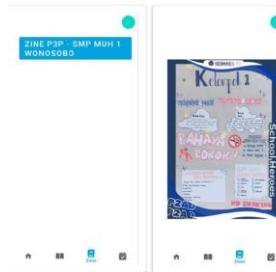
Gambar 4. Home School Heroes

- Bila menu RTL ditekan, maka akan muncul tampilan untuk soal pre test dan post test.



Gambar 5. Menu Rencana Tindak Lanjut

- Bila menu Zines ditekan, maka akan muncul buklet kecil mengenai P3P.



e. Bila menu Materi ditekan, maka akan muncul tampilan berikut ini.



Gambar 7. Menu Materi

f. Bila menu Pencegahan Penyakit dan Perubahan Perilaku ditekan, maka akan muncul materi seputar P3K. Bila menu Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan ditekan, maka akan muncul materi seputar P3P.



Gambar 8. Tampilan Materi

Evaluasi dilakukan dengan menanyai peserta siswa-siswi terkait bagaimana kemudahan dari aplikasi ini dan apa saran ke depan untuk mengembangkannya. Hampir seluruh siswa-siswi menyampaikan bahwa aplikasi ini mudah untuk digunakan dan memiliki fitur yang bermanfaat. Hasil karya siswa-siswi juga diunggah dalam sistem tersebut dalam menu Zines, sebagai wujud apresiasi terhadap hasil karya peserta. Harapan ke depan disampaikan dalam bentuk tulisan di kertas buram A3 secara bergiliran yang mendukung keberlanjutan dari aplikasi dan program School Heroes.



Gambar 9. Saran dan pesan dari peserta sosialisasi

Aplikasi digital dalam pendidikan kesehatan memberikan banyak manfaat, seperti meningkatkan pengalaman belajar dan mendorong perilaku hidup sehat (Vasil et al., 2023). Aplikasi ini mendukung pembelajaran interaktif, meningkatkan akses informasi, serta membantu pengembangan keterampilan penting bagi mahasiswa kesehatan dan masyarakat umum (Budi, Putri, Puspitasari, & Sena, 2024). Meskipun banyak keunggulan, penggunaan aplikasi digital dalam

pendidikan kesehatan juga memiliki tantangan, seperti kesenjangan literasi teknologi dan akses yang perlu diatasi agar manfaatnya optimal.

SIMPULAN

Sosialisasi pemanfaatan aplikasi School Heroes sebagai sarana edukasi kesehatan bagi kader kesehatan sekolah di SMP Muhammadiyah 1 Wonosobo berjalan dengan baik. Aplikasi School Heroes diterima dengan antusias oleh para peserta, karena memuat berbagai fitur edukatif seperti materi, zines, rekaman simulasi, serta soal pre-test dan post-test. Aplikasi ini diharapkan mampu menjadi media belajar mandiri yang praktis dan mendukung kader kesehatan sekolah dalam menggali pengetahuan dan keterampilan mereka dalam bidang kesehatan, khususnya terkait pertolongan pertama pada kecelakaan (P3K) dan pencegahan penyakit dan perubahan perilaku (P3P).

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian masyarakat mengucapkan terima kasih kepada LPMPP Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah mendukung pendanaan dari program School Heroes ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Budi, S. C., Putri, D. G. P., Puspitasari, K., & Sena, A. R. (2024). Implementation of the Digital Health Approach to Support Learning for Health Students Based on Bloom's Taxonomy: A Systematic Review. *Healthcare Informatics Research*, 30(4), 387–397.
<https://doi.org/10.4258/hir.2024.30.4.387>
- Celeste, R. J., & Osias, N. (2024). Challenges and Implementation of Technology Integration: Basis for Enhanced Instructional Program. *American Journal of Arts and Human Science*, 3(2), 106–130.
<https://doi.org/10.54536/ajahs.v3i2.2656>
- Dagenais, C., Proulx, M., & Sween-Cadieux, E. M. (2022). Using Digital Platforms in Schools for Prevention and Health Promotion: A Scoping Review. *Health Behavior and Policy Review*, 9(2), 719–737. <https://doi.org/10.14485/HBPR.9.2.1>
- Fitriani, I., Djannah, S. N., & Trisnowati, H. (2024). The Effectiveness of Digital Media in Improving Adolescent Health Literacy about the Dangers of Smoking: Literature Review. *MPPKI (Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia)*, 7(8), 2062–2069.
- Hidayat, A., Hidayah, N., Nugraha, B., Mahmudah, Nisa, K., Fawwaz, N. A., ... Faizin, A. (2024). Pemberdayaan Kader Kesehatan Remaja Melalui Digitalisasi Pemantauan Jentik dan Pendampingan Pelaksanaan Trias Usaha Kesehatan Sekolah. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(6), 6400–6408. <https://doi.org/10.31764/jmm.v8i6.27556>
- Priyanto, A. (2020). Pendidikan Islam dalam Era Revolusi Industri 4.0. *J-PAI : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 80–89.
- Putriani, J. D., & Hudaidah. (2021). Penerapan Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 831–838.
- Riady, A. (2021). Pendidikan Berkualitas di Era Digital: (Fokus: Aplikasi Sebagai Media Pembelajaran). *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 70–80.
- Taba, M., Allen, T. B., Caldwell, P. H. Y., Skinner, S. R., Kang, M., McCaffery, K., & Scott, K. M. (2022). Adolescents' self-efficacy and digital health literacy: a cross-sectional mixed methods study. *BMC Public Health*, 22(1). <https://doi.org/10.1186/s12889-022-13599-7>
- Vasil, S., Xinxo, S., Alia, A., Muça, K., Tresa, E., & Burazeri, G. (2023). Digital applications as a means for promotion of healthy behaviours among Albanian children. *Health Promotion International*, 38(4). <https://doi.org/10.1093/heapro/daad083>