

Gamifikasi sebagai Sistem Pendekatan Kesehatan Kader Pemuda di Bojongsoang Kabupaten Bandung

Diah Adni Fauziah^{1*}, Supriyatni Kartadarma², Ermilda Ermilda³, Fitri Apriliani⁴, Mochamad Faisal Nugraha⁵, Sylviana Nur Rahmawati⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Bhakti Kencana

*Corresponding author, e-mail: diah.adni@bku.ac.id.

Abstrak

Pendidikan yang baik dapat memahami kelompok sasaran yang akan diberikan pengetahuan sehingga dapat menunjang kesehatan yang setinggi-tingginya. Karang taruna sebagai organisasi terkecil di masyarakat saat ini hanya menjalankan fungsi sosial secara momental tanpa adanya kegiatan rutin. Pengabdian kepada Masyarakat bertujuan untuk memperluas manfaat keberadaan karang taruna hingga tercipta kemandirian kesehatan di lingkungannya. Kelompok sasaran yaitu anggota karang taruna aktif RW 13 Desa Bojongsoang Kabupaten Bandung (10 orang). Kegiatan pengabdian berupa gamifikasi, yaitu menggabungkan beberapa permainan tradisional untuk memberikan pengetahuan berupa perencanaan dan evaluasi organisasi karang taruna, penyakit yang dapat dicegah dengan imunisasi (PD3i), motivasi berorganisasi, dan penambahan keterampilan skринing penyakit tidak menular (PTM). Hasil dari kegiatan yaitu gamifikasi Ular Tangga Super Sehat dan Keping Boy-Boy-an dapat meningkatkan pengetahuan karang taruna, antusiasme tinggi dalam sesi motivasi berorganisasi, dan adanya peningkatan keterampilan skринing PTM sebesar 50%. Pendekatan gamifikasi untuk kader pemuda khususnya karang taruna sangat baik dilakukan untuk kegiatan kesehatan maupun keorganisasian.

Kata Kunci: Gamifikasi; Non-Communicable Diseases Screening; Permainan Tradisional; Skill, Ular Tangga.

Abstract

Good education can understand the target group who will be given knowledge so that they can support the highest possible health, Community Service aimed to expand the benefits to the target group to create health independence in their environment. The target group is active youth organization members RW 13 Bojongsoang Village, Bandung Regency. The service activity was in gamification, which combines several traditional games to provide knowledge in planning and evaluation of youth organizations, diseases that can be prevented by immunization (PD3i), organizational motivation, and the addition of non-communicable disease (NCD) screening skills. The whole activity was designed systematically and structured with a psychological approach. The results of the activities, namely the gamification of the Super Healthy Ladder Snake and Keping Boy-Boy-an can increase the knowledge of youth cadres, high enthusiasm in organizational motivation sessions, and an increase in NCD screening skills. Gamification approach for youth cadres, especially youth organizations, is very good for health and organizational activities.

Keywords: Gamification; Non-Communicable Diseases Screening; Skill, Traditional Games; Ular Tangga.

How to Cite: Fauziah, D. A. et al. (2025). Gamifikasi sebagai Sistem Pendekatan Kesehatan Kader Pemuda di Bojongsoang Kabupaten Bandung. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 7(4), 1127-1134.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Share-Alike 4.0 International License. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. ©2025 by author.

Pendahuluan

Pendidikan haruslah menyesuaikan perkembangan zaman dan karakteristik sasaran yang akan diberikan pengetahuan. Perubahan generasi dapat diartikan sebagai perkembangan pendidikan, meliputi perubahan strategi pendidikan agar pendidikan yang dilakukan lebih efektif dan efisien. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) Indonesia, ada beberapa penggolongan generasi, yaitu generasi baby boomer yang lahir pada tahun 1946-1964, generasi X yang lahir pada tahun 1965 hingga 1980, generasi Y atau milenial yang lahir pada tahun 1981 hingga 1996, generasi Z yang lahir pada tahun 1997 hingga 2012, dan generasi Post Gen Z atau alpha yang lahir tahun 2013. Gen-Z berasaskan kepada digital-native yaitu senantiasa terpicu untuk mencoba sesuatu yang baru, menyenangkan, suka belajar secara kreatif, interaktif, serta berfikir out of the box (Charles & Vicki, 2012) dan up to date dengan perkembangan teknologi terutama penggunaan media (Charles & Vicki, 2012; Bourgonjon et al., 2009). Oleh karena itu, pembelajaran kini perlu lebih memberi fokus kepada peningkatan kemampuan teknikal tertentu, cara berfikir yang baru, pengelolaan pembelajaran yang berbeda serta memerlukan pendekatan pendidikan (McGrath & Bayerlein, 2013).

Salah satu pendekatan yang sesuai dengan karakter pembelajaran pada abad ke-21 adalah melalui gamifikasi yaitu pembelajaran berasaskan permainan (Deterding et al., 2011). Gamifikasi merupakan proses yang ditempuh untuk menambahkan elemen permainan di dalam suatu aktifitas, untuk meningkatkan partisipasi dan kepuasan. Gamifikasi juga dapat dilakukan untuk mengubah kebiasaan seseorang sehingga dapat dicapai kesehatan masyarakat yang setinggi-tingginya. Gamifikasi bisa diartikan sebagai penerapan elemen permainan (seperti poin, tantangan, umpan balik instan) pada konteks non-game, muncul sebagai pendekatan yang menjanjikan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kepatuhan dalam intervensi kesehatan (Murillo-zamorano et al., 2023; Gkintoni et al., 2024). Bukti makin bertambah bahwa intervensi digital yang menggabungkan elemen gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan hasil perilaku remaja, misalnya pada intervensi kesehatan mental, promosi aktivitas fisik, dan program pencegahan berbasis sekolah. Studi scoping dan systematic review terbaru melaporkan potensi gamifikasi untuk memperbaiki adherensi, mengurangi angka drop-out, dan mendukung perubahan perilaku walaupun efektivitasnya bervariasi tergantung pada desain elemen permainan, konteks implementasi, dan mekanisme teoretis yang dipakai (Aschentrup et al., 2024; Spahl et al., 2023). Spesifik pada karang taruna, integrasi gamifikasi digital ke dalam kegiatan harian menunjukkan hasil yang produktivitas yang positif, akurasi pelaporan, dan kepuasan kerja. Oleh karena itu, pendekatan sistemik yang mempertimbangkan faktor organisasi, konteks lokal, dan teori perilaku sangat diperlukan agar gamifikasi bukan sekadar hiasan, tetapi merupakan komponen yang memperkuat fungsionalitas sistem kesehatan berbasis komunitas (Paudel, Al-Shehabi, Dorner, El Bcheraoui, Lennemann, 2025). Rentang waktu lima tahun terakhir, menurut google, sistem gamifikasi banyak diminati pada wilayah Malaysia dan Indonesia (Gambar 1).



Gambar 1. Gambaran Penelusuran Minat dalam Gamifikasi

Partisipasi aktif kader pemuda dalam upaya promotif dan preventif lesehatan merupakan salah satu komponen penting dalam kesehatan masyarakat berbasis komunitas. Namu, tantangan pelibatan kader, termasuk motivasi berkelanjutan, retensi pengetahuan, dan konsistensi pelaksanaan tugas, seringkali membatasi efektivitas program-program berbasis kader di tingkat lokal. Saat ini, kegiatan karang taruna di RW 13 Desa Bojongsoang masih terbatas pada moment tertentu yaitu 17 agustusan, maulid nabi, dan bakti sosial muharram, sehingga perlu adanya pemicu untuk lebih aktif dan terberdayakan dari segi sosial kemasyarakatan. Nilai tambah keterbaharuan dari gamifikasi pengabdian ini adalah adanya lingkup perbaikan kesehatan dengan pendekatan psikologi sehingga dapat menambah minat anggota karang taruna sebagai agen perubahan di masyarakat. Berdasarkan uraian ini, kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengeksplorasi kegiatan gamifikasi terbaru yang bersifat tradisional-modern untuk melatih ruang gerak dan mendukung aktivitas fisik kurang lebih 30 menit sesuai dengan arahan Kemenkes RI (WHO, 2024) sehingga adanya keselarasan antara digitalisasi dengan tradisional. Tema gamifikasi yang mengangkat budaya lokal dan perilaku pemuda juga menjadi pertimbangan dalam kerangka konsep gamifikasi yang dilaksanakan. Fokus pengabdian masyarakat pada peningkatan keterampilan anggota karang taruna sebagai agen perubahan melalui proses gamifikasi berdasarkan sisi psikologis sehingga lebih mudah diterima dan cepat

dalam meningkatkan motivasi capaian kegiatan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan tentang keorganisasian karang taruna dan penyakit yang dapat dicegah dengan imunisasi (PD3i), meningkatkan motivasi dan sikap diri dalam karang taruna, dan meningkatkan keterampilan karang taruna untuk skrining penyakit tidak menular (PTM).

Metode Pelaksanaan

Khayalak Sasaran

Pengabdian kepada Masyarakat dilakukan pada kelompok mitra Karang Taruna RW 13 Desa Bojongsoang sebanyak 20 orang, akan tetapi pada pelaksanaannya mitra yang hadir sebanyak 10 orang. Ketidakhadiran disebabkan adanya kegiatan ekstrakurikuler di sekolah.

Metode dan Tahapan Pelaksanaan

Metode Pengabdian kepada Masyarakat menggunakan *Community Based Research*. Metode ini merupakan pendekatan pengabdian yang melibatkan komunitas sebagai mitra aktif dalam seluruh proses pengabdian, bukan sekadar objek kegiatan. Dalam pendekatan ini, karang taruna menjadi sasaran pengabdian terlibat dalam merumuskan masalah, merancang kegiatan pengabdian, mengumpulkan anggota, serta menganalisis dan memanfaatkan hasil pengabdian masyarakat untuk perubahan sosial atau program nyata. Hal ini menjadikan proses pengabdian bersifat partisipatif dan co-learning antara akademisi dan masyarakat sasaran (Susilawaty, Andi., Tasruddin, Ahmad, & Salenda, 2016).

Pemberian pelatihan menggunakan konsep gamifikasi yaitu adanya alur permainan dari mulai peningkatan kesadaran hingga monitoring dan evaluasi kegiatan. Permainan dirancang dengan latar petualangan pos to pos, disetiap pos akan diberikan stimulus juga pengukuran keberhasilan stimulus yang diberikan. Anggota karang taruna diberikan waktu untuk melakukan refleksi dan pembuatan project organisasi pada akhir sesi sebagai output dari stimulus kegiatan pengabdian masyarakat. Keseluruhan konsep pelatihan didukung dengan pendekatan psikologis.

Tahapan yang dilakukan sebagai berikut:

Sosialisasi

Tim melakukan diskusi permasalahan di RW 13 untuk dapat diselesaikan pada kegiatan pengabdian masyarakat. Kemudian melakukan sosialisasi rincian pelaksanaan kegiatan kepada mitra sasaran yaitu Karang Taruna RW 13 dan Ketua RW 13 Desa Bojongsoang Kabupaten Bandung. Dalam sosialisasi ini, tim memberikan surat pengantar dan *rundown* kegiatan.

Kegiatan pelatihan

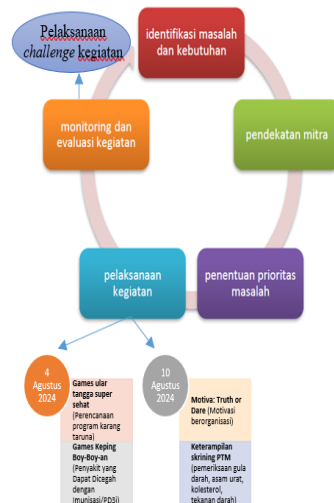
Setelah kegiatan disepakati, kegiatan pelatihan dilaksanakan di gedung serbaguna RW 13. Pelatihan dilakukan dalam 4 tahapan yaitu tahap penyadaran, tahap perumusan kegiatan, tahap pelatihan dan evaluasi program. Pelatihan menggunakan konsep gamifikasi sehingga seluruh peserta ikut terlibat aktif dalam kegiatan pelatihan, yaitu games ular tangga super sehat, keping boy-boy-an, motiva: Truth or Dare, role play diikuti sertakan dalam simulasi menjadi kader kesehatan. Di akhir sesi, peserta diberikan tantangan untuk mewujudkan rencana aksi yang telah dibuat saat pelatihan.

Pendampingan dan evaluasi

Adanya pendampingan dari rencana aksi yang dilakukan. Pada tahap ini, tim sebagai fasilitator. Evaluasi per kegiatan/per-pertemuan dengan kuesioner pengukuran kepuasan, keterampilan, dan pengetahuan mitra.

Keberlanjutan program

Program tetap dilanjutkan dalam beberapa bulan bahkan beberapa tahun ke depan dengan menambah tim monitoring yaitu ketua RW, ketua RT, dan ibu PKK, sehingga program yang telah dibuat terjaga kesinambungannya.



Gambar 2. Alur Perancangan dan Pelaksanaan Kegiatan

Metode Evaluasi

Evaluasi kegiatan melalui kuesioner *pretest* dan *posttest* untuk mengukur pengetahuan karang taruna sebelum dan setelah gamifikasi. Pengukuran peningkatan keterampilan menggunakan instrumen observasi keterampilan. Aspek penilaian observasi keterampilan berupa persiapan dan penggunaan alat, teknik pengambilan sampel, interpretasi hasil, komunikasi dengan pasien/masyarakat, dan penerapan protokol kesehatan. Dari setiap aspek penilaian terdapat skoring 50-60 (kurang), 61-70 (cukup), 71-80 (baik), dan >80 (sangat baik).

Analisis Data

Data dianalisis menggunakan software analisis data. Analisis data dengan Uji Wilcoxon karena data tidak terdistribusi normal. Uji Wilcoxon untuk melihat perbedaan dua median antar dua kelompok yang sama, yaitu sebelum dan setelah dilakukan intervensi gamifikasi.

Hasil dan Pembahasan

Gamifikasi Ular Tangga Super Sehat

Ular tangga merupakan permainan yang sangat familiar disemua kategori usia. Biasanya permainan ini dimainkan dalam selembar kertas karton dan bersifat individual. Modifikasi ular tangga dalam kegiatan ini berdasarkan kebutuhan ruang gerak fisik dan kemampuan kerja sama tim. Ular tangga super sehat berukuran 3x4 meter dengan anggota karang taruna sebagai pion nya. Ular tangga ini terdiri dari angka 1 hingga 100 dengan 20 pertanyaan terkait perencanaan dan evaluasi program yang harus dijawab. Setiap angka puluhan, mengharuskan anggota/pion untuk berjalan ditempat. Hal ini dapat mendukung ruang gerak fisik harian. Hasil menunjukkan bahwa hampir seluruh anggota karang taruna memiliki pengetahuan yang baik (n=8;80%), terdapat peningkatan rata-rata pengetahuan *pretest* dan *posttest* gamifikasi Ular Tangga sebanyak 1,4 poin (Tabel 1). Peningkatan ini terjadi pada 2 orang anggota karang taruna sedangkan 8 orang lainnya memiliki nilai *pretest* dan *posttest* yang sama. Hasil uji statistik Wilcoxon menunjukkan bahwa Gamifikasi Ular Tangga Super Sehat memiliki pengaruh dalam peningkatan pengetahuan tentang perencanaan dan evaluasi program karang taruna (p=0,041).

Tabel 1. Perbandingan Distribusi Pengetahuan Sebelum dan Setelah Gamifikasi Ular Tangga

Kategori Pengetahuan	Pretest		Posttest	
	F	%	F	%
Baik	8	80	10	100
Cukup	1	10	0	0
Kurang	1	10	0	0
Rerata	13,1		14,5	
<i>P value</i>	0,041			

Sumber: Data primer terolah, 2024

Ular tangga memiliki kelebihan dibandingkan jenis permainan visual lainnya karena melibatkan pemain/anggota karang taruna secara langsung yang berperan sebagai pion sehingga memberikan pengalaman baru, konsentrasi dapat terus dipusatkan untuk mencerna seluruh informasi yang diberikan. Pelibatan pemain ini berhubungan dengan penentuan hasil akhir dari games (Woo & Lee, 2017). Permainan ular tangga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pengetahuan remaja dapat meningkat karena bentuk edukasi yang diberikan berupa kegiatan bermain sambil belajar yang menyenangkan, menarik, dan dapat meningkatkan sosialisasi yang baik antarsiswa (Siyam et al, 2015).

Media edukasi ular tangga dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang seksualitas remaja di Madrasah Ulya Hidayatul Muslimin 1 Kubu Raya sebagai komponen dan akibat dari perilaku (Edi & Taufik, 2019). Setelah seorang mengetahui akibat yang dapat ditimbulkan jika tidak menerapkan suatu perilaku kesehatan melalui pengalaman, pengaruh orang lain, maupun media serta lembaga pendidikan, proses selanjutnya akan menilai atau bersikap terhadap perilaku kesehatan tersebut. Dengan demikian akan cenderung untuk mempraktikkan perilaku kesehatan yang diyakini akan membawa manfaat (Notoatmodjo, 2014). Ular tangga dapat meningkatkan pengetahuan, namun tidak bisa mengubah sikap seseorang. Hal ini terbukti pada konsumsi sayur dan buah pada remaja setelah diberikan intervensi ular tangga (Wijayanti et al., 2021).

Gamifikasi Keping Boy-Boy-an

Boy-boy-an merupakan permainan tradisional yang seringkali dimainkan pada era 90-an. Permainan ini menuntut pergerakan fisik dan pengaturan strategi bermain. Boy-boy-an biasanya menggunakan tumpukan batu atau sandal dan terdapat upaya untuk menjatuhkan tumpukan tersebut. Jenis permainan ini digunakan kembali untuk mengimbangi kurangnya aktivitas fisik remaja sebagai dampak digitalisasi dan serba instan.

Modifikasi permainan ini menggunakan Kepingan Boy-Boy-an dari kardus, fiber, flanel, bahkan kayu ringan. Di dalam bahan-bahan tersebut disisipkan kertas yang terdapat pertanyaan tentang PD3i. Karang taruna sangat antusias dalam memulai permainan hingga berakhir 20 pertanyaan terkait PD3i.

Tabel 2. Perbandingan Distribusi Pengetahuan Sebelum dan Setelah Gamifikasi Keping Boy-Boy-an

Kategori Pengetahuan	Pretest		Posttest	
	F	%	F	%
Baik	0	0	9	90
Cukup	9	90	0	0
Kurang	1	10	1	10
Rerata	12,8		17	
<i>P value</i>	0,005			

Sumber: Data primer terolah, 2024

Hampir seluruh anggota karang taruna memiliki pengetahuan yang cukup ($n=9;90\%$). Setelah dilakukan gamifikasi Boy-Boy-an, terjadi peningkatan rata-rata pengetahuan sebanyak 4,2 poin. Peningkatan pengetahuan ini hampir seluruh anggota karang taruna yaitu 9 orang. Hasil uji statistik Wilcoxon menunjukkan bahwa Gamifikasi Keping Boy-Boy-an memiliki pengaruh untuk meningkatkan pengetahuan karang taruna tentang PD3i ($p=0,005$) (Tabel 2).

Permainan tradisional adalah permainan yang mudah didapatkan, murah, mengoptimalkan kondisi sekitar, meningkatkan komunikasi dengan teman sebaya, dan yang utama adalah tidak melupakan budaya lokal. Setiap pemain dituntut untuk berinteraksi dengan lawan main dan bertanggungjawab dalam mematuhi aturan permainan. Permainan edukatif yaitu mengandung unsur pendidikan didalamnya, seperti Keping Boy-Boy-an. Melalui Keping Boy-Boy-an, karang taruna diperkenalkan dengan penyakit yang dapat dicegah dengan imunisasi (PD3i). Inilah salah satu pendidikan non-formal yang ada di masyarakat. Keping Boy-Boy-an dapat meningkatkan pengetahuan tentang PD3i (Tabel 2). Hal ini sejalan dengan penelitian (Hadi et al., 2018) bahwa tingkat keterampilan sosial dan pengetahuan siswa meningkat setelah diberikan perlakuan permainan tradisional. Kegiatan ini menjadi alat sosialisasi untuk remaja agar dapat memahami dan menyesuaikan diri dengan kelompok sosialnya. Permainan ini merupakan warisan yang diwariskan secara turun-temurun yang memiliki nilai-nilai positif dalam menentukan karakter siswa seperti kreativitas, kedisiplinan, sportivitas, dan kemampuan sosial serta kerja sama dengan orang lain (Oktaviana 2017). Permainan tradisional perlu dilestarikan untuk menumbuhkan sikap toleransi, empati, kemampuan emosional dalam berinteraksi, dan semangat kerja keras (Rianto & Yuliananingsih, 2021).

Gamifikasi Motivasi: Truth or Dare

Gamifikasi ini merupakan permainan tradisional berupa kartu yang berisi pertanyaan. Pertanyaan ini mengenai sisi psikologis anggota karang taruna yang bertujuan memotivasi anggota untuk mengembangkan diri dan organisasi karang taruna RW 13. Anggota dapat memilih Truth atau Dare. Jika anggota memilih Truth, ia wajib menjawab pertanyaan dalam kartu yang dipilih. Jika anggota memilih Dare, ada konsekuensi tantangan yang harus dilakukan. Sesi motivasi dipandu langsung oleh Psikolog Klinis dengan memanfaatkan kartu Truth or Dare sebagai stimulus pembahasan disetiap topiknya. Anggota karang taruna menaruh perhatian pada sesi ini dan banyak terjadi diskusi tentang permasalahan sehari-hari, dikaitkan dengan peran karang taruna sebagai penopang pencarian jati diri remaja. Penggunaan media sejenis Flash Card dapat memudahkan dalam penerimaan pengetahuan karena mengandung kata kunci dan mudah diingat. Flash Card dapat meningkatkan pengetahuan remaja dan anak sekolah (Muntaza et al., 2023). Beberapa penelitian pendidikan menunjukkan bahwa elemen gamifikasi seperti points, badges, tantangan, dan feedback terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta. Meski banyak fokus pada pendidikan formal, mekanisme ini relevan dengan konteks motivasi personal pemuda karena keduanya sama-sama memicu engagement psikologis melalui reward dan challenge (Zikra, 2023). Truth or Dare secara fungsional mirip dengan elemen gamifikasi yang menyediakan pilihan aksi, tantangan, dan umpan balik sosial yang mendorong anggota karang taruna untuk berpartisipasi aktif dan reflektif.

Riset empiris menunjukkan bahwa leaderboards, tantangan, dan feedback langsung sangat memengaruhi motivasi permainan (Pahlevi & Mulyati, 2025). Gamifikasi tidak hanya meningkatkan engagement namun juga kemampuan reflektif dan pemahaman terutama apabila dikombinasikan dengan metode refleksi atau diskusi (Amalia & Ruja, 2025). Elemen tantangan Dare dan perbandingan pengalaman hasil diskusi dalam kelompok berpotensi membangun perasaan kompetisi sehat dan dorongan internal untuk berkontribusi aktif dalam organisasi. Temuan dalam sesi gamifikasi motivasi Truth or Dare sesuai dengan hasil riset terbaru yang menunjukkan bahwa elemen gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan pemuda, tidak hanya dalam konteks pendidikan tetapi juga dalam keterlibatan psikososial dan kesehatan. Elemen pilihan tantangan, feedback sosial, dan refelksi kelompok dalam aktivitas ini mencerminkan pronsip gamifikasi yang terbukti dalam banyak studi meningkatkan motivasi intrinsik pemuda.

Keterampilan Skrining PTM

Pergeseran trend PTM dari usia lanjut ke usia produktif menjadi permasalahan kesehatan utama saat ini. Fenomena ini sudah menjadi perhatian pemerintah dengan program skrining PTM mulai dari remaja. Akan tetapi, RW 13 Desa Bojongsoang memiliki keterbatasan alat kesehatan untuk pengecekan gula darah dan tekanan darah masih menjadi isu yang dihadapi bersama. Kurangnya waktu dan tenaga kesehatan yang mengharuskan turun ke lapangan, *door to door* menjumpai masyarakat juga terasa menjadi beban tersendiri. Oleh karena itu, adanya pelatihan keterampilan skrining PTM untuk karang taruna sangat diperlukan dan bermanfaat pendeteksian PTM di lingkungan sekitar.

Tabel 3. Hasil Peningkatan Keterampilan Skrining PTM

Responden	Persiapan dan Penggunaan Alat	Teknik Pengambilan Sampel	Interpretasi hasil	Komunikasi	Penerapan protokol kesehatan	Total skor	Rerata total skor
A	90	90	80	80	90	430	86
B	95	90	80	93	90	448	89,6
C	90	92	80	90	91	443	88,6
D	85	92	80	90	92	439	87,8
E	85	91	80	92	90	438	87,6
F	70	70	80	86	75	381	76,2
G	70	60	80	85	80	375	75
H	75	60	80	85	80	380	76
I	80	60	80	85	80	385	77
J	75	60	80	85	80	380	76

Sumber: Data primer terolah, 2024

Pada mulanya, karang taruna tidak memiliki pengetahuan dan keterampilan skrining PTM, setelah pemberian keterampilan, meningkat sebesar 50%. Hasil ini bisa menjadi modal dalam penggunaan sumber daya yang terampil dan mumpuni. Pemberian keterampilan berupa pemeriksaan gula darah, asam urat, dan kolesterol. Karang taruna juga diedukasi tentang bagaimana cara membaca hasil pemeriksaan. Hasil

penilaian keterampilan skrining PTM antara lain karang taruna memahami dan menggunakan alat dengan tepat tanpa kesalahan, pengambilan sampel sesuai prosedur dengan sedikit kesalahan dalam teknik dapat memahami dan menjelaskan hasil pemeriksaan dengan terbatas (beberapa informasi kurang), komunikasi sangat baik, jelas, dan dapat memberikan rasa nyaman pada pasien, dan protokol kesehatan diterapkan sempurna sesuai dengan standar keselamatan. Temuan ini menguatkan hasil riset lain yang menunjukkan bahwa kombinasi pelatihan teknis dan komunikasi sangat penting (Manglapy et al., 2025) dalam meningkatkan kualitas skrining PTM oleh kader masyarakat. Penelitian lain menyebutkan bahwa keterlibatan kader terlatih dalam program skrining membawa dampak positif terhadap kualitas pelaksanaan pemeriksaan dan penerimaan oleh masyarakat. Contoh lain juga menunjukkan bagaimana pelatihan keterampilan skrining PTM dengan simulasi langsung dapat meningkatkan teknis dan kepercayaan diri peserta dalam pemeriksaan lapangan (Manglapy et al., 2025).

Beberapa studi pengabdian masyarakat juga melaporkan bahwa pelatihan dan edukasi skrining PTM mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan karang taruna. Misalnya, program pelatihan dan edukasi skrining PTM di Posyandu Prima berhasil meningkatkan keterampilan kader dalam pengukuran tekanan darah, gual darah, dan kolesterol hingga capaian target tertentu setelah pelatihan (Diarti, et al, 2023). Hal ini sejalan dengan penelitian lain yang menyatakan bahwa pendampingan aktif dengan metode praktikum (hands-on training) dan materi edukasi dapat memotivasi kader untuk melakukan skrining secara mandiri di masyarakat. Karang taruna bisa berkolaborasi dengan posyandu dan posbindu dalam pelaksanaan skrining PTM karena kader posyandu dan posbindu jumlahnya masih sangat kurang. Adanya kader pemuda menjadi solusi terbaik saat ini untuk terus menggerakkan kegiatan kesehatan di RW 13.

Kesimpulan

Pendekatan kader pemuda, dalam hal ini adalah karang taruna efektif dilakukan melalui program gamifikasi. Pendekatan berbasis permainan membuat karang taruna rileks sehingga mudah dalam penyampaian dan penerimaan informasi. Perlu adanya buku saku yang mengatur tentang perancangan pelatihan kepada karang taruna secara lebih detail sehingga dapat digunakan oleh pemegang kebijakan untuk lebih memberdayakan karang taruna sebagai agen perubahan, terutama di bidang kesehatan. Kurangnya partisipasi dari kelompok sasaran kegiatan hanya 50% dari total anggota karang taruna yang menjadi keterbatasan pengabdian masyarakat. Keberlanjutan program pengabdian masyarakat bisa disinergikan dengan kegiatan posyandu integrasi layanan primer untuk kegiatan skrining PTM sehingga keterbatasan jumlah sumber daya kader dapat teratasi melalui kader pemuda.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi yang telah mendanai kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam rangka Hibah Pengabdian kepada Masyarakat tahun 2024 Nomor : 002/PM.DRTPM/UBK-DRPM/VI/2024. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Desa Bojongsong Kabupaten Bandung, Ketua RW 13, Karang Taruna RW 13 serta pihak-pihak yang membantu pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.

Daftar Pustaka

- Amalia, A. N., & Ruja, I. N. (2025). Meningkatkan Semangat Belajar dan Motivasi Siswa Melalui Platform Gamifikasi Quizizz dan Refleksi Pembelajaran Digital Berbasis Google Form: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(2), 9174-9182.
- Aschentrup, L., Steimer, P. A., Dadaczynski, K., Call, T. M., & Fischer, F. (2024). Effectiveness of gamified digital interventions in mental health prevention and health promotion among adults : a scoping review. *BMC Public Health*, 1–18. <https://doi.org/10.1186/s12889-023-17517-3>
- Bourgonjon, J., Valcke, M., Soetaert, R., & Schellens, T. (2009). Exploring the acceptance of video games in the classroom by secondary school students. *Proceedings of the 17th International Conference on Computers in Education, ICCE 2009, June 2014*, 651–658.
- Charles, I. & Vicki, U. (2012). *Generation Z, Meet Cooperative Learning* (Vol. 43, Issue 4).
- Deterding, S., O'Hara, K., Sicart, M., Dixon, D., & Nacke, L. (2011). Gamification: Using game design elements in non-gaming contexts. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings, May, 2425–2428*. <https://doi.org/10.1145/1979742.1979575>

-
- Diarti, M. W., Wiadnya, Ida Bagus., Zaetun S., Jiwintarum, Y. (2023). Edukasi dan Pelatihan Skrining Penyakit Tidak Menular (PTM) Melalui Pemberdayaan Kader dan Tenaga Kesehatan di Posyandu Prima. *Jurnal Pengmas Kesehatan Sasambo*, 5(November), 81–88.
- Edi, E., & Taufik, M. (2019). Permainan Ular Tangga Sebagai Media Edukasi Seksualitas Remaja. *Jurnal Endurance*, 4(2), 442. <https://doi.org/10.22216/jen.v4i2.4280>
- Gajardo Sánchez, A. D., Murillo-Zamorano, L. R., López-Sánchez, J., & Bueno-Muñoz, C. (2023). Gamification in health care management: Systematic review of the literature and research agenda. *Sage Open*, 13(4), 21582440231218834. <https://doi.org/10.1177/21582440231218834>
- Gkintoni, E., Vantaraki, F., Skoulidi, C., Anastassopoulos, P., & Vantarakis, A. (2024). Gamified health promotion in schools: The integration of neuropsychological aspects and CBT—A systematic review. *Medicina*, 60(12), 2085.
- Hadi, P., Siring, A., & Aryani, F. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SMP. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 4(1), 32. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v4i1.4474>
- Manglapy, Y. M., Fani, T., Muthoharo, N. A., Kesehatan, P., Universitas, M., & Nuswantoro, D. (2025). *APMa*. 5(207), 91–97. <https://doi.org/10.47575/apma.v5i2.716>
- McGrath, N., & Bayerlein, L. (2013). Engaging online students through the gamification of learning materials: The present and the future. 30th Annual Conference on Australian Society for Computers in Learning in Tertiary Education, ASCILITE 2013, 573–577.
- Muntaza, A., Desreza, N., & Sartika, D. (2023). Hubungan Pendidikan Kesehatan melalui Media Flash Card terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa/i Tentang Permasalahan Seksualitas di SMP Kecamatan Darussalam Banda Aceh. *Journal of Healthcare Technology and Medicine*, 9(2), 2615–109. <https://jurnal.uui.ac.id/index.php/JHTM/article/view/3492/1753>
- Notoatmodjo, N. (2014). *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Oktaviana, S. N. (2017). Pengembangan panduan permainan tradisional bugis-makassar dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 3(1), 45. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v0i0.3016>
- Pahlevi, R., & Mulyati, S. (2025). Analisis pengaruh elemen gamifikasi pada aplikasi pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa SMA. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 6(1), 174-186.
- Paudel B, Al-Shehabi H, Dorner R, El Bcheraoui C, Lennemann T, B. A. (2025). Use of Gamified Digital Tools in Daily Tasks of Health Care Workers: Scoping Review. *JMIR Serious Games*. <https://doi.org/10.2196/70480>
- Rianto, H., & Yuliananingsih, Y. (2021). Menggali Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 120. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2440>
- Siyam, S. et al. (2015). Pengaruh Stimulasi Permainan Ular Tangga Tentang Gingivitis Terhadap Pengetahuan Anak Usia 8-11 Tahun. *ODONTO Dental Journal*, 2 (1), 25–28.
- Spahl, W., Motta, V., Woodcock, K., & Rubeis, G. (2024). Gamified digital mental health interventions for young people: Scoping review of ethical aspects during development and implementation. *JMIR Serious Games*, 12(1), e64488. <https://doi.org/10.2196/64488>
- Susilawaty, Andi., Tasruddin, T. Ahmad, D. Salenda, K. (2016). *Panduan Riset Berbasis Komunitas*. Nur Khairunnisa.
- WHO. (2024). Recommended levels of physical activity for health. <https://www.emro.who.int/health-education/physical-activity/recommended-levels-of-physical-activity-for-health>
- Wijayanti, T. S., Fayasari, A., & Khasanah, T. A. (2021). Permainan Edukasi Ular Tangga Meningkatkan Pengetahuan dan Konsumsi Sayur Buah Pada Remaja di Jakarta Selatan. *Journal of Nutrition College*, 10(1), 18–25. <https://doi.org/10.14710/jnc.v10i1.29153>
- Woo, T., & Lee, K. H. (2017). Factors affecting vegetable preference in adolescents: Stages of change and social cognitive theory. *Nutrition Research and Practice*, 11(4), 340–346. <https://doi.org/10.4162/nrp.2017.11.4.340>
- Zikra, A. A. (2023). The Impact of Gamified Interventions on Youth Health Literacy: A Systematic Review of Effectiveness and Implementation Challenges. *Jurnal Riset Kualitatif dan Promosi Kesehatan*, 2(2), 79-91.
-