



Pemberdayaan Mahasiswa melalui Rancang Media Interaktif Guna Meningkatkan Efektivitas Promosi Kesehatan Masyarakat

Adi Tri Atmaja¹, Okta Mela Cikal Santoso², Rafiqqa Ilma Meinina³, Fufa Masruro⁴, Risa Yanuarti Sholihah⁵, Rista Dwi Ani⁶, Siti Muarifah⁷

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Madani Indonesia^{1,2,3,4,5,6}

Program Studi Manajemen, Universitas Madani Indonesia⁷

e-mail: aditriatmaja23@gmail.com

Abstrak

Promosi kesehatan kerap terhambat oleh fenomena *digital fatigue* dan kesenjangan kompetensi pedagogis mahasiswa kesehatan dalam mereduksi terminologi medis yang kompleks ke dalam bahasa awam. Pengabdian ini bertujuan memberdayakan mahasiswa kesehatan melalui reaktualisasi peraga analog interaktif sebagai alternatif instrumen edukasi komunitas yang inklusif. Mengadopsi metode *participatory action learning*, dikonstruksi dalam empat tahapan: diseminasi, lokakarya, simulasi klinis, dan implementasi di tiga institusi pendidikan menengah Kota Blitar. Hasil intervensi mengindikasikan eskalasi komprehensif pada domain kognitif dan psikomotorik partisipan, terbukti dari keberhasilan rekayasa instrumen peraga manual dinamis ramah infrastruktur, efisiensi biaya fabrikasi dan portabilitas mobilisasi. Kecakapan pemahaman klinis dengan prinsip desain instruksional dasar melalui media analog interaktif terbukti mampu menjembatani disparitas epistemologis antara tenaga kesehatan dengan masyarakat dan menghasilkan kader kesehatan yang tangguh, komunikatif, dan adaptif terhadap infrastruktur.

Kata Kunci: *Pemberdayaan Mahasiswa, Sosialisasi, Media Analog, Media Interaktif, Promosi Kesehatan.*

Abstract

Health promotion is often hampered by the phenomenon of digital fatigue and the gap in pedagogical competence of health students in reducing complex medical terminology into lay language. This community service aims to empower health students through the reactualization of interactive analog displays as an alternative instrument for inclusive community education. Adopting the participatory action learning method, it was constructed in four stages: dissemination, workshops, clinical simulations, and implementation in three secondary education institutions in Blitar City. The intervention results indicated a comprehensive escalation in the cognitive and psychomotor domains of participants, as evidenced by the successful engineering of infrastructure-friendly dynamic manual display instruments, fabrication cost efficiency and mobilization portability. Clinical understanding skills with basic instructional design principles through interactive analog media have proven to be able to bridge the epistemological disparity between health workers and the community and produce health cadres who are resilient, communicative, and adaptive to infrastructure.

Kata Kunci: *Student Empowerment, Outreach, Traditional Media, Interactive Media, Health Promotion.*

PENDAHULUAN

Dinamika promosi kesehatan di era modern tidak lagi sekadar menuntut keakuratan informasi medis, melainkan juga kecakapan dalam mengemas pesan deskriptif menjadi narasi visual yang persuasif. Narasi informasi semakin dekat dengan kehidupan sehari-hari dan dikenali maka semakin mudah dalam memahami dan memaknai pesan yang disampaikan (Atmaja & Niam, 2025). Di tengah eskalasi paparan media digital yang masif, masyarakat awam seringkali mengalami fenomena *digital fatigue* sehingga pesan-pesan preventif kesehatan cenderung diabaikan atau gagal diproses secara optimal (Jia, 2022). Dalam konteks ini, reaktualisasi instrumen fisik yang memiliki nilai taktil dan interaktivitas langsung seperti media analog menjadi sebuah alternatif strategis. Pendekatan komunikasi visual yang berwujud nyata (*tangible*) terbukti secara empiris mampu menstimulasi atensi kognitif secara lebih mendalam dibandingkan paparan informasi statis satu arah, terutama saat disosialisasikan kepada audiens heterogen dengan latar belakang demografis yang beragam (Gkintoni & Vassilopoulos, 2025).

Entitas akademis di bidang kesehatan, secara spesifik mahasiswa STIKES Patria Husada Blitar, sejatinya merupakan agen perubahan primer dalam struktur piramida kesehatan masyarakat. Mereka dibekali dengan penguasaan substansi klinis, anatomi, dan patologi yang sangat komprehensif selama masa perkuliahan. Kendati demikian, tahapan diseminasi keilmuan tersebut ke ruang lingkup komunitas publik seringkali menemui hambatan teknis (Vidiadari et al., 2021). Kapasitas intelektual mahasiswa dalam memahami terminologi medis yang rumit belum sepenuhnya diimbangi oleh kompetensi pedagogis untuk menyederhanakan bahasa klinis tersebut ke dalam medium edukasi yang ramah cerna bagi masyarakat awam, baik untuk segmen anak-anak, usia produktif, maupun lansia.

Problematika riil yang teridentifikasi di lapangan menunjukkan adanya ketergantungan mahasiswa pada penggunaan instrumen sosialisasi yang bersifat digital dan monoton, seperti *power point* berisi blok teks padat atau presentasi proyektor yang kaku. Implementasi alat peraga yang minim daya kejut visual ini berdampak pada rendahnya tingkat retensi memori masyarakat terhadap materi penyuluhan yang diberikan (Zarifsanaiey, 2024). Selain itu, kurangnya keterampilan mahasiswa dalam mendesain materi kampanye kesehatan yang adaptif dan interaktif menyebabkan proses penyuluhan kerap terjebak pada metode ceramah monolog, sehingga esensi dari pemberdayaan kesehatan komunitas kehilangan dimensi partisipatifnya.

Merespons kesenjangan antara kompetensi medis dan keterampilan komunikasi edukatif tersebut, diperlukan sebuah intervensi berupa adopsi metode dari disiplin ilmu pendidikan dasar, yakni penerapan media analog interaktif. Rancang bangun media ini seperti model *pop-up*, *flipbook* berlapis, roda

putar simulasi, atau papan permainan mengutamakan keterlibatan motorik audiens (Rodriguez et al., 2020). Penggunaan media interaktif mampu meningkatkan pengalaman belajar melalui pendekatan yang lebih dinamis dan adaptif (Atmaja et al., 2025). Melalui pelatihan terstruktur, mahasiswa kesehatan diarahkan untuk mensinergikan keilmuan mereka dengan prinsip-prinsip desain instruksional edukatif. Transformasi media dari instrumen statis menjadi analog dinamis ini tidak hanya berfungsi sebagai jembatan epistemologis antara tenaga medis dan masyarakat, tetapi juga menciptakan iklim sosialisasi yang rekreatif, dan partisipatoris (Ortega et al., 2024).

Berdasarkan paparan situasional di atas, inisiatif pengabdian kepada masyarakat ini diformulasikan dengan urgensi krusial untuk memberdayakan mahasiswa STIKES Patria Husada Blitar melalui transfer teknologi tepat guna di bidang rancang bangun visual. Tujuan akhir dari program ini adalah mengasah ketajaman kreativitas mahasiswa dalam merekayasa instrumen media analog interaktif, yang akan mengakselerasi tingkat efektivitas komunikasi edukatif mereka saat terjun dalam agenda promosi kesehatan masyarakat. Keberhasilan program ini diproyeksikan mampu melahirkan kader-kader penyuluh kesehatan yang tidak hanya cerdas secara klinis, tetapi juga piawai secara komunikatif-pedagogis.

METODE

Pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini mengadopsi kerangka kerja *Participatory Action Learning* yang difokuskan pada eskalasi kapasitas (*capacity building*) edukator kesehatan. Paradigma ini dipilih karena penyelesaian masalah di ranah promosi kesehatan tidak cukup hanya melalui transfer pengetahuan, melainkan menuntut pembentukan keterampilan psikomotorik secara langsung (Zarifsanaiey, 2024). Subjek sasaran dalam intervensi ini adalah 29 mahasiswa program studi Keperawatan dan Kebidanan di STIKES Patria Husada Blitar selama 4 kali pertemuan pada bulan Mei 2026. Keterlibatan mahasiswa diformulasikan bukan sebagai objek pasif, melainkan sebagai agen promotor kesehatan yang akan menjembatani kesenjangan informasi medis di tingkat komunitas (April et al., 2024).

Guna mencapai tujuan tersebut, tahapan PkM dikonstruksi secara berkesinambungan melalui empat fase utama yang saling terhubung. Fase pertama berpusat pada diseminasi kognitif melalui sosialisasi tatap muka. Pada tahap ini, tim pengabdian menguraikan landasan teoretis mengenai signifikansi media non-digital (analog) di tengah masifnya gempuran informasi digital. Penekanan materi diberikan pada anatomi media, taksonomi jenis peraga tradisional, kebermanfaatannya dalam konteks wilayah minim infrastruktur, serta prinsip dasar rekayasa visual menggunakan material dasar.

Berpijak dari pemahaman teoretis tersebut, fase kedua diwujudkan dalam bentuk lokakarya terapan (*workshop*). Audiens dibagi ke dalam beberapa kelompok kerja yang bersifat heterogen untuk menstimulasi dialektika akademik antaranggota. Setiap kelompok menerima topik kesehatan yang spesifik dan

diwajibkan menyusun purwarupa media peraga berbahan dasar kertas plano dan instrumen tulis manual. Proses konstruksi ini mengedepankan pendekatan konstruktivisme, di mana media digambar, dipotong, ditempel, dan dirangkai secara mekanik agar tidak sekadar berfungsi sebagai transmitor informasi visual statis, tetapi berevolusi menjadi instrumen interaktif yang memfasilitasi komunikasi dua arah (Islam et al., 2022).

Sebelum luaran media diaplikasikan pada khalayak umum, instrumen edukasi tersebut harus melalui uji kelayakan empiris pada fase ketiga, yakni *Tabletop Exercise*. Fase ini difungsikan sebagai ruang simulasi klinis dan *peer-review* (Chairiyah, Royani., 2023). Mahasiswa dihadapkan pada paparan studi kasus spesifik dan dituntut untuk menyimulasikan penggunaan peraga analog mereka di dalam forum diskusi komprehensif. Mekanisme ini krusial untuk mengidentifikasi celah komunikasi, mengevaluasi durabilitas fisik media, serta mengakomodasi kritik konstruktif dari sesama mahasiswa dan tim fasilitator sebelum media diimplementasikan (Olivia & Alwi, 2024).

Sebagai muara dari seluruh rangkaian intervensi, fase keempat diaktualisasikan melalui praktik penyuluhan lapangan secara langsung. Secara kronologis, fase pembekalan teoretis hingga simulasi (*Tabletop Exercise*) dieksekusi secara intensif selama empat hari berturut-turut pada setiap akhir pekan (Sabtu) di lingkungan kampus STIKES Patria Husada Blitar. Selanjutnya, implementasi praktik lapangan dilaksanakan secara simultan dalam satu hari kalender pada tiga lokus institusi pendidikan menengah di Kota Blitar, yakni SMAN 3, SMKN 3, dan SMAN 4. Selama proses terjun lapangan, kelompok mahasiswa didampingi secara melekat oleh fasilitator guna memantau dinamika interaksi audiens serta mengumpulkan umpan balik evaluatif secara *real-time*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rangkaian pengabdian lokakarya yang diselenggarakan di STIKES Patria Husada Blitar berhasil mengkatalisasi transisi kompetensi mahasiswa dari tataran konseptual menuju kecakapan aplikatif. Melalui intervensi produksi peraga berbasis kertas plano, 29 partisipan yang terbagi dalam kelompok kerja menunjukkan tingkat adaptabilitas yang tinggi terhadap material non-digital. Temuan lapangan mengindikasikan bahwa proses pembuatan media secara manual (menggambar, menempel, dan menyusun) memicu keterlibatan motorik yang berimplikasi pada penguatan memori retentif mahasiswa terhadap substansi materi kesehatan yang dibawakan (Zainur, 2019).

Gambar 1. Kegiatan *Diseminasi Teori*Gambar 2. Kegiatan *Tabletop Exercise*

Lebih dari sekadar memproduksi poster dua dimensi, luaran fisik yang dihasilkan setiap kelompok menampilkan kompleksitas mekanik tingkat dasar. Berbagai variasi instrumen peraga seperti model lipat, amplop misteri edukatif, dan dadu berbahan kertas berhasil diciptakan. Diferensiasi tipe peraga untuk setiap materi spesifik membuktikan bahwa keterbatasan penggunaan peranti lunak digital dan jaringan internet justru membuka ruang eksplorasi kreativitas yang lebih masif (Ayu et al., 2019). Instrumen analog ini mentransformasi posisi peraga dari sekadar ornamen visual menjadi katalisator partisipasi audiens (Ali, 2018).

Keberhasilan luaran fisik pada tahap lokakarya tidak serta-merta menjamin kesuksesan transmisi pesan di lapangan. Oleh karena itu, penerapan *Tabletop Exercise* terbukti menjadi fase penyaring yang esensial. Saat mahasiswa dihadapkan pada simulasi studi kasus, sebagian besar kelompok pada awalnya mengalami asinkronisasi antara narasi verbal dan manipulasi peraga mekanik yang mereka buat. Alat peraga sekompleks apa pun akan kehilangan signifikansinya jika komunikator gagal mengintegrasikannya ke dalam ritme komunikasi yang natural (Zikri et al., 2024).

Dinamika forum diskusi pada fase simulasi ini membuahkan perbaikan yang berkesinambungan. Intervensi fasilitator dan masukan kolegial secara efektif merekonstruksi teknik presentasi mahasiswa. Revisi kecil pada instrumen fisik seperti pembesaran tipografi teks untuk jarak pandang kelas, penguatan daya lekat komponen interaktif, hingga simplifikasi istilah medis menjadi bahasa awam dieksekusi secara mandiri oleh setiap kelompok. Eskalasi kepercayaan diri partisipan pasca-simulasi mengonfirmasi bahwa *Tabletop Exercise* adalah metodologi prasyarat yang mutlak sebelum calon tenaga medis berhadapan dengan demografi masyarakat yang sebenarnya.

Keberhasilan program pengabdian ini terefleksi dari respons audiens selama fase praktik lapangan di SMAN 3, SMKN 3, dan SMAN 4 Kota Blitar. Menghadapi generasi siswa menengah yang tergolong *digital native*, penggunaan media berbahan kertas plano pada awalnya diasumsikan akan memicu resistensi atau penurunan atensi. Namun, observasi di ketiga sekolah tersebut justru memperlihatkan anomali positif. Penggunaan media interaktif memberikan kemudahan pemahaman bermakna berkualitas dan mendorong motivasi belajar

(Avalentina & Atmaja, 2024). Ketiadaan gawai menstimulasi keingintahuan siswa terhadap alat peraga yang dibawa oleh mahasiswa (Hamdan, 2019).



Gambar 3. Aktivitas Motorik Audiens

Interaktivitas yang tertanam pada media analog menuntut keterlibatan kinestetik dari siswa sekolah menengah, seperti membalik kartu, memindahkan objek visual, atau menyusun hierarki informasi kesehatan secara langsung di depan kelas. Pergeseran metode dari melihat layar menjadi menyentuh informasi ini sukses mereduksi distraksi yang lazim terjadi pada penyuluhan berbasis *PowerPoint*. Pendampingan fasilitator selama sesi di ketiga lokasi mencatat tingginya lonjakan pertanyaan proaktif dari siswa, yang mengindikasikan terciptanya iklim dialogis yang setara.

Secara komprehensif, program integrasi peraga analog ini menawarkan implikasi keberlanjutan yang sangat menjanjikan untuk lanskap promosi kesehatan lokal. Media yang diproduksi terbukti memiliki keunggulan taktis berupa *zero-energy dependency*, biaya fabrikasi yang sangat ekonomis, serta portabilitas yang tinggi. Mahasiswa STIKES Patria Husada Blitar kini tidak hanya dibekali dengan literasi kesehatan empiris, tetapi juga memiliki instrumen pedagogis yang tangguh untuk menghadapi realitas pengabdian di puskesmas atau desa pelosok yang mungkin belum sepenuhnya tersentuh oleh infrastruktur digital.



Gambar 4. Dokumentasi Bersama

SIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini membuktikan bahwa reaktualisasi instrumen edukasi non-digital (analog) merupakan manuver strategis yang sangat relevan untuk mengurai kebuntuan komunikasi medis di tengah kejenuhan paparan digital masyarakat. Intervensi yang terstruktur mulai dari diseminasi konseptual, loka-karya fabrikasi kertas plano, uji validasi melalui

Tabletop Exercise, hingga eksekusi lapangan berhasil menjembatani kesenjangan pedagogis pada 29 mahasiswa di STIKES Patria Husada Blitar. Transformasi kompetensi tersebut terefleksi nyata dari kecakapan mahasiswa dalam menerjemahkan kompleksitas materi kesehatan ke dalam mekanika visual yang ramah cerna.

Implementasi lapangan mengonfirmasi bahwa penarikan medium presentasi elektronik secara sadar justru memicu efek kebaruan yang ampuh dalam mengonstruksi atensi tersentralisasi dan dialog partisipatoris di kalangan siswa pendidikan menengah. Secara fundamental, inisiatif ini menegaskan bahwa media tradisional memiliki keunggulan absolut berupa kemandirian energi dan efektivitas biaya operasional. Hal ini menjadikan peraga analog tidak sekadar sebagai instrumen edukasi alternatif, melainkan sebagai aset promosi kesehatan yang berkelanjutan dan sangat esensial untuk membekali calon tenaga medis dalam menghadapi heterogenitas demografi dan limitasi infrastruktur di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, S. (2018). Pengembangan Alat Peraga Fisika Materi Induksi Elektromagnetik di Kelas XII SMA. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(3), 179–185. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/ij sme.v1i3.3592>
- April, N., Qurrota, A., Al, A. Y., Handayani, D., & Ibad, M. (2024). Kaderisasi Promotor Kesehatan Berbasis Digital Sebagai Upaya Peningkatan Kapasitas Promosi Kesehatan di Era Digital. *Jurnal Pelayanan Dan Pengabdian Masyarakat*, 8(2), 170–179. <https://doi.org/https://doi.org/10.52643/pamas.v8i2.2604>
- Atmaja, Adi Tri., Mahbengi Niate., Sulis Dwi Zulianti., Kardiana Zendha Avalentina., Nur Ismiati., Rafika Putri, Rika Rahayu., Julien chintya., E. K. P. (2025). *Media Pembelajaran Interaktif*. Tim Naba Edukasi Indonesia.
- Atmaja, A. T., & Niam, F. (2025). Local Wisdom-Based Character Education Module with InteractiveTechnology through a Deep Learning Approach. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 10(10). <https://doi.org/10.17977/2502-471X.1090>
- Avalentina, K. Z., & Atmaja, A. T. (2024). Implementasi Media Motaro Berbasis Tpack Pada Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 95–109. <https://doi.org/10.33366/ilg.v7i1.5768>
- Ayu, I., Dian, S., Akbar, R., & Mukhlis, A. M. A. (2019). Design Thinking Sebagai Metode Edukasi Kreatif Anak Usia Remaja. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (Pkm-Csr)*, 2, 984–991. <https://doi.org/https://doi.org/10.37695/pkmcsr.v2i0.611>
- Chairiyah, Royani., W. S. (2023). Pelatihan Klinik Instruktur Metode Preseptor Dalam Pembelajaran Klinik Di Rumah Sakit Umum Daerah Tanah Abang Jakarta. *Jurnal Abdi Insani*, 10(2), 993–1001. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v10i2.935>
- Gkintoni, E., & Vassilopoulos, S. P. (2025). Brain-Inspired Multisensory Learning :

- A Systematic Review of Neuroplasticity and Cognitive Outcomes in Adult Multicultural and Second Language Acquisition. *Biomimetics*, 10(6), 397. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/biomimetics10060397>
- Hamdan, Z. (2019). A Roadmap for Prescribed "Blend-Digit" Personalized Learning-A Collaborated Responsive Approach to Succeeding Generations in the Info Global Age. *Universal Journal of Educational Research*, 7(7), 1495–1508. <https://doi.org/https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070703>
- Islam, A., Binti, S., & Mat, H. (2022). Conceptualization Of Head-Heart-Hands Model For Developing An E Ective St Century Teacher. *Frontiers in Psychology*, 13, 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.968723>
- Jia, X. (2022). Measuring information overload and message fatigue toward COVID-19 prevention messages in USA and China. *Health Promotion International*, 38(3), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.1093/heapro/daac003>
- Olivia, H., & Alwi, M. K. (2024). Pengaruh Peer Educator dan Media Leaflet terhadap Perceived Barrier to Action dalam Konsumsi Tablet Tambah Darah. *Jurnal Keperawatan Profesional*, 5(1), 130–137. <https://doi.org/https://doi.org/10.36590/kepo.v5i1.948>
- Ortega, P., Cisneros, R., & Park, Y. S. (2024). Medical Spanish Graphic Activity : A MeGA Deliberate Practice Approach to Reducing Jargon Use With Spanish-Speaking Acute Care Patients. *MedEdPORTAL*, 20, 1–10. https://doi.org/https://doi.org/10.15766/mep_2374-8265.11377
- Rodriguez NM, Casanova F, Pages G, Claire L, Pedreira M, Touchton M, et al. (2020). Community-Based Participatory Design Of A Community Health Worker Breast Cancer Training Intervention For South Florida Latinx Farmworkers. *Plos One*, 15(10), 1–16. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0240827>
- Vidiadari, I. S., Rismayanti, R., Dwi, I., & Tunggal, A. (2021). Pelatihan Public Speaking dan Pemanfaatan Media Sosial pada Komunitas Women March Yogyakarta. *ABDI: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 244–250. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/abdi.v3i2.148>
- Zainur, A. (2019). Implementasi Studi Psikologi Belajar Siswa. *Muróbbi Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 201–218. <https://doi.org/https://doi.org/10.52431/murobbi.v3i2.213>
- Zarifsanaiey, N. (2024). The Importance Of Integrating Flexible Learning Methods (Audio-Visual Animation Vs. Visual Pamphlet) To Enhance Awareness, Perspectives, And Practices In Preventing Lower Back Pain In Nurses. A Quasi-Experimental Study. *Health Science Reports*, 7(10), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/hsr2.70127>
- Zikri, M., Mardiantara, L. H., & Aziz, A. (2024). Strategi Penggunaan Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2961–2966. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2790>