

PEMBINAAN SISWA DALAM KEGIATAN RELAWAN DAN AKSI KEMANUSIAAN MELALUI LOMBA PMR BERBASIS IT

Luki Ardiantoro¹⁾, Joko Ristono²⁾, Fajar I. Kurniawan³⁾, Eko Sutrisno⁴⁾, Dwan Arif Mahmudyah⁵⁾

^{1,2,3,5}UBS-PPNI, Mojokerto, Indonesia

⁴Universitas Islam Majapahit, Mojokerto, Indonesia

Corresponding author*: ipan.ardianto@gmail.com

KATA KUNCI	ABSTRAK
Kata kunci, kata PMR, relawan, kemanusiaan	Palang Merah Remaja (PMR) merupakan wadah pembinaan yang dibentuk oleh Palang Merah Indonesia (PMI) untuk menumbuhkan karakter kemanusiaan, kesukarelawanan, serta keterampilan dasar di bidang kesehatan pada remaja. Penguatan kapasitas anggota PMR, khususnya tingkat Wira, penting dilakukan untuk meningkatkan kesiapsiagaan dan kemampuan pertolongan pertama yang relevan dengan kebutuhan generasi muda saat ini. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui penyelenggaraan Lomba Wira PMR yang dirancang dalam bentuk serangkaian kompetisi berbasis keterampilan. Lomba mencakup beberapa disiplin, antara lain Pertolongan Pertama, Pelaporan Digital, Kepemimpinan, Simulasi Pertolongan Pertama, serta olimpiade pengetahuan. Peserta berasal dari anggota PMR tingkat Wira (SMA/SMK atau sederajat), dan kegiatan dilaksanakan bekerja sama dengan PMI Provinsi. Pelaksanaan lomba memberikan ruang aplikasi praktik bagi anggota PMR untuk menguji kemampuan teknis, memperkuat kepemimpinan, serta meningkatkan pemahaman terhadap teknologi informasi dan media digital. Antusiasme peserta menunjukkan bahwa pendekatan lomba terpadu mampu meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran dalam konteks kepalangmerahan. Kegiatan Lomba Wira PMR berbasis teknologi informasi terbukti efektif sebagai sarana pengembangan keterampilan pertolongan pertama, kepemimpinan, serta literasi digital bagi remaja tingkat SMA. Model kegiatan ini relevan diterapkan di kalangan generasi muda sebagai strategi penguatan kapasitas PMR yang adaptif terhadap perkembangan era digital.

PENDAHULUAN

Palang Merah Remaja (PMR) merupakan organisasi binaan Palang Merah Indonesia (PMI) yang memiliki fokus pada pembentukan karakter dan pengembangan keterampilan kemanusiaan di kalangan remaja. Keberadaan PMR di tingkat sekolah menengah atas (PMR Wira) menjadi bagian penting dalam upaya menyiapkan generasi muda yang memiliki jiwa peduli, empati, dan kemampuan memberikan pertolongan dalam situasi darurat. Remaja sebagai kelompok usia yang sedang berada pada tahap pembentukan identitas sosial membutuhkan wadah edukasi yang dapat menanamkan nilai-nilai kemanusiaan melalui kegiatan yang aplikatif dan berkelanjutan (Shidiq & Raharjo, 2018).

Kegiatan kepalangmerahan dalam PMR dirancang untuk mengajarkan remaja agar mampu bersikap cepat tanggap dan bertanggung jawab dalam menghadapi keadaan yang dapat membahayakan keselamatan manusia. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa keberadaan PMR di sekolah berkontribusi pada peningkatan motivasi sosial, empati, serta keterampilan interpersonal peserta didik (Sumardjoko & Haryanto, 2024). Melalui aktivitas yang berorientasi pada pertolongan dan kepedulian sosial, PMR menjadi sarana pendidikan karakter yang efektif dalam menumbuhkan solidaritas, kepedulian, serta kemampuan berkolaborasi dengan sesama (Dahliana, 2017).

Selain aspek karakter, PMR juga membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan teknis dalam bidang kesehatan dasar, terutama Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K). Kemampuan ini penting sebagai respons awal terhadap kejadian darurat di lingkup sekolah maupun masyarakat. Studi menjelaskan bahwa pelatihan pertolongan pertama pada remaja mampu meningkatkan kesiapsiagaan serta kepercayaan diri mereka dalam membantu korban dengan cara yang tepat (Octama et al., 2013; Zaki et al., 2024). Dengan demikian, program pelatihan P3K yang terstruktur dan berkualitas menjadi bagian esensial dari pembinaan PMR.

Kegiatan ekstrakurikuler seperti PMR juga berperan dalam memperkuat kesadaran sosial dan kepekaan terhadap isu kemanusiaan. Melalui keterlibatan aktif dalam komunitas, remaja belajar mengenai arti tolong-menolong, kemanusiaan, dan kontribusi sosial yang berdampak nyata di lingkungan sekitar (Jannah & Nursalim, 2023; Prahesty & Suwanda, 2016; Pranada, 2025; Sonia, 2023; Yuliana & Yudhanto, 2022). Aktivitas yang melibatkan interaksi dan kolaborasi dalam komunitas, terbukti mampu membangun karakter disiplin, keterampilan komunikasi, serta sikap empati yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran teoritis semata (Abdurahman et al., 2025; Bhoki et al., 2025).

Meskipun demikian, tantangan tetap muncul dalam pemeliharaan motivasi dan konsistensi keterlibatan anggota PMR. Remaja memerlukan ruang aktualisasi yang menantang dan relevan dengan perkembangan zaman, termasuk pemanfaatan teknologi informasi, media sosial, serta metode pembelajaran yang kreatif (Sumardjoko & Haryanto, 2024). Diperlukan inovasi kegiatan PMR yang mampu memadukan aspek edukatif, kompetisi, dan kreativitas sebagai media pembentukan karakter sekaligus pelatihan keterampilan kesehatan yang terukur.

Aktivitas remaja dalam kegiatan PMR ini membuka luas kesempatan untuk mendapatkan pembelajaran yang bersifat partisipatif, dan berorientasi pada perubahan perilaku yang berkelanjutan. Sehingga tumbuh rasa kemanusiaan dan kepekaan sosial terhadap kondisi masyarakat secara umum. Dengan kemasan kegiatan yang menarik bagi remaja, maka proses pemberdayaan generasi muda dengan sendirinya akan berdampak positif bagi masyarakat. Oleh karena dapat mempercepat pertumbuhan “agen-agen” perubahan berupa relawan yang peduli terhadap sikap kemanusiaan. Pemberdayaan dalam konteks kesehatan mencakup peningkatan kapasitas individu dan komunitas dalam mengidentifikasi masalah, mengambil keputusan, serta melakukan tindakan yang berdampak positif terhadap kesehatan (Sulaiman, 2021). Dengan demikian, kegiatan seperti pengabdian masyarakat berupa lomba PMR dapat membangun kemandirian masyarakat dalam memelihara dan meningkatkan kualitas hidup yang sehat.

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian dalam kegiatan Lomba YURECA II-2025 meliputi pendaftaran peserta secara daring, pengisian narasi singkat terkait kategori lomba yang dipilih, pengunggahan topik liputan bagi peserta jurnalistik, aktivasi akun sebagai verifikasi, serta pelaksanaan rangkaian kompetisi secara luring sebagai tahap utama kegiatan.

Metode kegiatan

Kegiatan dilakukan secara *hybrid* (online dan offline) sehingga dapat menjangkau peserta dari berbagai daerah. Pelaksanaan puncak kegiatan berlangsung pada 13 September 2025 di Kampus UBS PPNI Mojokerto, sedangkan tahap sosialisasi dan pendaftaran dilakukan secara daring selama dua bulan sebelum acara utama. Mitra sasaran dalam kegiatan ini adalah anggota PMR Wira dari SMA/SMK/MA sederajat yang aktif dalam organisasi PMR di sekolah masing-masing. Total peserta yang terlibat berjumlah 295 siswa yang berasal dari 29 sekolah di 14 kabupaten/kota di Jawa Timur, serta didampingi oleh 21 pembina PMR. Sedangkan untuk pelaksanaan lomba kegiatan YURECA II – 2025 dilakukan dengan menggunakan empat metode yaitu:

Pengisian informasi dan narasi secara online

Metode ini dilakukan untuk memberikan rencana kerja dari masing-masing peserta selama mengikuti lomba YURECA II secara offline nantinya. Dengan mengisikan informasi ini, para peserta memberikan pengenalan dasar, rencana materi, serta kreatifitas yang akan dilakukan dalam proses presentasi dan tanya jawab.

Presentasi dan tanya jawab

Metode presentasi digunakan untuk menjelaskan metode pelaksanaan program di setiap nomor yang dipertandingkan. Hal ini dimaksudkan agar para peserta dapat mengetahui aturan pelaksanaan dari kegiatan yang disertakan dengan pengenalan para tim pelaksana kegiatan kepada peserta. Selain itu, presentasi juga diperlukan untuk menjelaskan berbagai hal yang berkaitan dengan praktik yang akan dilakukan di setiap pertemuan. Selain presentasi, metode pelaksanaan juga menggunakan metode tanya jawab (Amalia et al., 2025). Penggunaan metode ini dilakukan sebagai bentuk interaksi atau komunikasi yang dijalin antara dewan juri dengan peserta. Metode tanya jawab dapat berkembang menjadi metode praktek jika tim pelaksana merasa perlu menunjukkan kepada peserta mengenai praktik yang sedang dilakukan. Hal ini agar para peserta dapat melihat dan mempraktikkan secara langsung serta mendapatkan pemahaman serta penerapan yang maksimal.

Praktek

Metode praktek dilakukan agar peserta lomba dapat langsung mengaplikasikan pengetahuan yang didapat dari penggunaan metode presentasi dan tanya jawab. Sebagai salah satu cara untuk dapat membantu peserta untuk memperdalam pengetahuannya maka juri akan meminta kepada peserta untuk menampilkan beberapa contoh yang telah diterapkan. Jika ada kesalahan yang dilakukan oleh peserta, maka dewan juri akan memberikan umpan balik kepada peserta. Metode praktik yang dilaksanakan akan disertakan dengan bimbingan langsung kepada peserta untuk dapat menunjukkan proses dari praktik yang sedang dilakukan.

Model untuk Alat Peraga

Penggunaan model alat peraga, dirancang dengan cara yang sekreatif mungkin oleh peserta. Hal ini dimaksudkan untuk dijadikan sebagai bahan acuan pemahaman para peserta untuk menerapkan ilmu kepalangmerahan dan kepedulian terhadap kemanusiaan secara aplikatif. Isi dari model yang digunakan merupakan beberapa hasil rangkuman pemahaman, serta kreatifitas dari pembimbing maupun materi yang dipelajari di kegiatan ekstrakurikuler (Purwanto, 2001).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil disajikan secara bersistem. Narasi dalam hasil berisi informasi yang disesuaikan dengan tujuan kegiatan. Perjelas narasi dengan ilustrasi (tabel, gambar, dan lain-lain). Ilustrasi harus diacu dalam teks atau dideskripsikan.

Pelaksanaan YURECA Competition II berhasil menarik partisipasi dari 29 sekolah yang berasal dari 14 kota/kabupaten di Provinsi Jawa Timur, dengan total 295 siswa sebagai peserta lomba dan 21 guru pendamping. Kondisi ini menunjukkan bahwa kegiatan PMR dengan pendekatan kompetisi terstruktur masih memiliki daya tarik tinggi di kalangan remaja, terlebih ketika dikolaborasikan dengan inovasi berbasis teknologi. Keterlibatan perwakilan sekolah dari berbagai wilayah juga menunjukkan bahwa penyebaran informasi melalui media daring cukup efektif dalam menjangkau komunitas PMR yang tersebar luas.

Tabel 1. Distribusi Peserta Berdasarkan Asal Daerah

No	Asal Kota/Kabupaten	Jumlah Sekolah	Jumlah Peserta
1	Mojokerto (Kota & Kab.)	8	85
2	Jombang	5	52
3	Pasuruan (Kota & Kab.)	4	46
4	Blitar (Kota & Kab.)	2	21
5	Sidoarjo	3	37
6	Madiun (Kota & Kab.)	2	26
7	Malang	1	8
8	Lamongan	1	7
9	Gresik	1	6
10	Kediri	1	4
11	Surabaya	1	3
12	Nganjuk	1	3
13	Tulungagung	1	3
14	Banyuwangi	1	4
Total		29	295

Kegiatan pendahuluan berupa technical meeting dilaksanakan empat hari sebelum acara puncak, dengan tujuan memberikan pemahaman teknis terkait sistem penilaian, alur kompetisi, serta penggunaan platform digital YURECA II. Pendekatan hybrid ini membantu meningkatkan kesiapan peserta dalam mengikuti lomba, baik pada sesi daring maupun luring, sehingga proses kompetisi dapat berjalan lebih tertib dan terarah. YURECA Competition II menyelenggarakan 10 kategori lomba, dengan batas waktu penyajian untuk kategori presentasi secara luring ditetapkan selama maksimal tujuh menit untuk setiap peserta. Gambaran partisipasi peserta dalam 10 kategori lomba ditampilkan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 2. Jumlah Peserta per Bidang Lomba YURECA II

No	Bidang Lomba	Bentuk Kegiatan	Jumlah Peserta
1	Pertolongan Pertama	Presentasi	36
2	Sanitasi Kesehatan	Presentasi	28
3	Donor Darah Siswa	Presentasi	33
4	Kesehatan Remaja	Presentasi	29
5	Kesiapsiagaan Bencana	Presentasi	27
6	Gerakan Kepalangmerahan	Presentasi	32
7	Kepemimpinan	Presentasi	34
8	Simulasi Pertolongan Pertama	Praktik	35
9	Jurnalistik Remaja	Short Video	40
10	Olimpiade PMR	Soal Daring	41

Berdasarkan antusiasme dan kreatifitas siswa, terlihat selama proses persiapan lomba dan persiapan selama proses menjelang puncak pelaksanaan lomba (**Gambar 1**).



Gambar 1. Registrasi Peserta

Kedatangan peserta dari berbagai daerah menunjukkan tingginya antusiasme terhadap kegiatan ini. Peserta tidak hanya berasal dari Kota dan Kabupaten Mojokerto, tetapi juga dari wilayah lain seperti Jombang, Pasuruan, Sidoarjo, Blitar, dan Madiun. Beberapa peserta dari daerah yang berjarak cukup jauh, seperti Jombang, Pasuruan, dan Blitar, bahkan telah datang sehari sebelumnya dan menginap di kampus untuk memastikan kesiapan mengikuti kegiatan. Seluruh rangkaian lomba diawali dengan apel pembukaan yang dilaksanakan di halaman kampus sebagai penanda dimulainya kompetisi. (**Gambar 2**).

Sebagai pelaksana utama dalam proses penilaian, juri yang terdiri atas perwakilan PMI dan mahasiswa pendamping berjumlah 30 orang memiliki peran penting dalam menjaga objektivitas dan kelancaran seluruh rangkaian lomba. Sebelum pelaksanaan dimulai, juri dan panitia memperoleh pembekalan melalui kegiatan briefing untuk memastikan kesamaan pemahaman mengenai mekanisme penilaian serta ketertiban jalannya kompetisi. Sebelum memulai kegiatan, panitia pelaksana melaksanakan briefing agar pelaksanaan lomba dapat berjalan dengan lancar dan tertib (**Gambar 3**).



Gambar 2. Apel Pembukaan



Gambar 3 Briefing Panitia

Salah satu kategori lomba yang paling diminati peserta adalah Olimpiade PMR yang dilaksanakan dalam dua babak. Sebanyak 41 peserta mengerjakan soal secara daring dengan terlebih dahulu masuk ke dalam sistem YURECA II. Materi yang disajikan mengacu pada pedoman kepalangmerahan PMI serta pengetahuan umum yang biasa diberikan pada Jambore Daerah PMI. Selain itu, pada kategori lomba Donor Darah, beberapa peserta menampilkan hasil karya yang menggambarkan pentingnya edukasi dan kepedulian terhadap donor darah sesuai standar kepalangmerahan (**Gambar 4**). Pada lomba simulasi pertolongan pertama, peserta bekerja dalam kelompok dengan skenario yang telah ditentukan oleh panitia. Terdapat lima variasi skenario, dan setiap kelompok memperoleh satu skenario secara acak. Penilaian dilakukan berdasarkan ketepatan tindakan pertolongan serta koordinasi tim dalam menyelesaikan kasus darurat yang disimulasikan.



Gambar 4. Olimpiade PMR & Presentasi Peserta

Yureca II ini memberikan bidang lomba yang baru, yakni berupa Jurnalistik Media Sosial, melalui lomba ini, setiap grup peserta terdiri dari 2 orang, yang melombakan proses jurnanisme secara berpasangan, dengan tenggat waktu publikasi yang sangat ketat, untuk diupload di media social. Tantangan lomba ini sangat berat, karena termasuk didalamnya ada proses editing, dll. **Gambar 5** menampilkan hasil lomba jurnalistik remaja melalui media social yang dilakukan oleh peserta, sebagai bentuk kegiatan hybrid. Kegiatan diakhiri dengan foto bersama, pengumuman pemenang dan pembagian hadiah serta door prize (**Gambar 6**).

Berbagai kegiatan kompetisi Palang Merah Remaja (PMR) sebelumnya umumnya berfokus pada peningkatan keterampilan pertolongan pertama dan pengetahuan dasar kepalangmerahan melalui pendekatan yang bersifat konvensional dan masih terbatas pada metode tatap muka. Kegiatan serupa di tingkat sekolah menengah telah meningkatkan kepedulian sosial (Umam, 2020), namun belum secara optimal memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran dan evaluasi (Munawwaroh, 2017). Selain itu, pelaksanaan kompetisi PMR terdahulu cenderung menekankan aspek kognitif dan teknis, tanpa memberikan ruang besar untuk kreativitas, literasi media, dan publikasi informasi kemanusiaan kepada masyarakat luas.



Gambar 5 Jurnalistik Media Sosial



Gambar 6. Penutupan & Pengumuman Pemenang

Terdapat beberapa perbedaan dalam model pembinaan PMR, yaitu belum adanya kegiatan kompetitif yang mengintegrasikan keterampilan kepalangmerahan dengan digitalisasi kegiatan, literasi jurnalistik, dan pemanfaatan media sosial sebagai media edukasi publik. YURECA Competition II hadir untuk menjembatani kekurangan tersebut melalui pendekatan hybrid (kombinasi daring dan luring), sistem penilaian digital, serta kategori lomba inovatif seperti jurnalistik kemanusiaan berbasis media sosial dan penyajian solusi teknologi untuk isu kesehatan dan kemanusiaan. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan terhadap karakteristik generasi digital, sekaligus meningkatkan objektivitas dalam penilaian, perluasan jangkauan edukasi, dan eksposur publik terhadap kegiatan kemanusiaan. Perbedaan utama YURECA Competition II terletak pada perpaduan antara pendidikan karakter kemanusiaan dengan pemanfaatan teknologi modern yang tidak hanya meningkatkan kompetensi peserta, tetapi juga memperkuat kontribusi sosial dalam konteks perkembangan era digital saat ini.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan YURECA Competition II menunjukkan bahwa pengembangan kegiatan kepalangmerahan berbasis kompetisi hybrid mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi anggota PMR Wira dalam mengasah kompetensi kemanusiaan. Tingginya partisipasi dari 29 sekolah dengan 295 peserta mencerminkan bahwa remaja memiliki minat besar terhadap pembelajaran yang menggabungkan praktik pertolongan pertama, literasi digital, dan komunikasi publik. Kompetisi yang dirancang dengan tantangan nyata, seperti simulasi pertolongan pertama dan jurnalistik media sosial, berhasil mendorong peserta untuk menerapkan konsep yang telah mereka pelajari dalam konteks situasi yang menyerupai kondisi lapangan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler berorientasi sosial dapat meningkatkan empati (Pamulaan, 2025), kerja sama tim (Anton et al., 2024) dan keterampilan problem solving pada siswa (Amalia et al., 2025). kegiatan melalui platform digital juga memberikan pengalaman baru bagi peserta dalam memanfaatkan teknologi untuk penyelesaian masalah kemanusiaan, serta memperkuat transparansi dan objektivitas dalam penilaian hasil lomba.

Implikasi penting dari hasil ini adalah bahwa model pembinaan PMR yang mengintegrasikan teknologi, kreativitas, dan praktik lapangan dapat menjadi strategi efektif dalam menyiapkan kader relawan muda yang tanggung jawab dan siap berkontribusi pada kebutuhan kedaruratan di masyarakat. Selain itu, keberlanjutan kegiatan serupa pada masa mendatang berpotensi memperluas jejaring kolaborasi PMR lintas sekolah, serta meningkatkan penyebaran edukasi kesehatan dan kemanusiaan melalui media digital yang lebih luas dan cepat.

Tahapan pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan terstruktur, yaitu:

1. Sosialisasi dan rekrutmen peserta, yang dilakukan melalui publikasi digital dan koordinasi dengan PMI.
2. *Technical meeting*, yang dilaksanakan secara daring untuk menyampaikan ketentuan lomba kepada seluruh perwakilan peserta.

2. Pelaksanaan kompetisi hybrid, meliputi 10 bidang lomba ke-PMR-an seperti pertolongan pertama, kepemimpinan, kesehatan remaja, kesiapsiagaan bencana, olimpiade PMR, serta lomba jurnalistik media sosial.
3. Evaluasi dan penilaian, dilaksanakan oleh juri profesional dari PMI dan akademisi sesuai bidang keahliannya melalui kombinasi observasi dan penilaian rubrik.
4. Pengumuman hasil dan publikasi kegiatan, dilakukan secara luring pada acara penutupan serta melalui media sosial.

Sedangkan untuk tahapan kompetisi oleh peserta itu sendiri, dilaksanakan dengan registrasi peserta secara on-line, serta melakukan unggahan narasi tentang rencana materi presentasi dan bahan yang akan disertakan dalam lomba secara luring di lokasi kampus UBS PPNI, pada tanggal 13 September 2025. Pada hari pelaksanaan, setiap tim melakukan tahapan lomba sbb:

Presentasi

Pada tahap ini, para peserta melakukan presentasi untuk penjelasan aktifitas yang dilakukan dan memaparkan materi dengan menggunakan model atau alat peraga yang terkait dengan pengembangan ide sesuai dengan tema masing-masing katagori. Teknik presentasi ini mampu secara efektif menyampaikan ide maupun diagnosa yang digunakan dalam menyelesaikan persoalan kepalangmerahan maupun aktivitas kemanusiaan yang dipilih oleh peserta.

Perancangan Model (desain)

Tahap ini merupakan tahap yang bertujuan untuk menambah kemampuan praktik khususnya tahap dalam merancang ide dan model komunikasi. Hasil desain dari peserta dilihat dari sudut pandang sketsa dan kemudahan dalam membuat rancangan maupaun alat peraga untuk presentasi model (Anita & Puspitasari, 2019). Hal ini dimaksudkan agar model yang dibuat dapat dipahami dengan baik oleh audiens serta dewan juri, namun dibuat tanpa menyulitkan peserta, dengan memberikan nilai estetika yang masuk dalam katagori penilain.

Review

Pada tahap ini merupakan tahap akhir dari pelaksanaan program pengabdian masyarakat dalam bentuk lomba ini. Model yang telah dibuat oleh peserta diperlihatkan kembali sebagai suatu karya hasil rancangan sehingga dalam penerapannya, kegiatan pada tahap ini akan disertakan umpan balik oleh tim juri, serta diberikan penilaian mengenai model yang sudah dibuat.

Penutupan

Evaluasi keberhasilan program dilakukan dengan mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif meliputi:

- a. Penilaian kinerja peserta berdasarkan rubrik standar PMI (ketepatan prosedur, pengetahuan, kreativitas, dan komunikasi)
- b. Data keikutsertaan sebagai indikator antusiasme dan jangkauan pelaksanaan kegiatan.
- c. Observasi langsung dan umpan balik dari pembina maupun juri sebagai penilaian kualitas kegiatan.

Indikator capaian keberhasilan ditetapkan untuk mengukur dampak program, yaitu:

- a. Partisipasi minimal 250 peserta dalam kegiatan
- b. Peningkatan keterampilan pertolongan pertama melalui simulasi terstandar
- c. Terlaksananya publikasi karya jurnalistik peserta melalui media sosial.
- d. Terbangunnya jejaring dan komunikasi lanjutan antara PMR sekolah dan PMI

SIMPULAN

Pelaksanaan YURECA Competition II terbukti mampu menjadi sarana penguatan kompetensi kepalangmerahan dan nilai kemanusiaan bagi anggota PMR Wira di Jawa Timur. Kegiatan yang mengintegrasikan model kompetisi hybrid ini berhasil melibatkan 295 siswa dari 29 sekolah, dengan cakupan 10 bidang lomba yang berfokus pada pertolongan pertama, kesehatan remaja, kepemimpinan, kesiapsiagaan bencana, serta literasi digital dan jurnalistik. Partisipasi peserta dalam berbagai kategori menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pengembangan kapasitas teknis dan karakter kemanusiaan. Variasi metode lomba, baik daring maupun luring, turut meningkatkan objektivitas penilaian, pemanfaatan teknologi, serta keterampilan komunikasi peserta. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan pengetahuan, kreativitas, kepedulian sosial, dan kesiapsiagaan peserta terhadap isu kemanusiaan di lingkungan sekitarnya.

SARAN

Pelaksanaan YURECA Competition II perlu dikembangkan secara berkelanjutan dengan peningkatan pelatihan teknis sebelum lomba, pemanfaatan teknologi digital yang lebih optimal, serta evaluasi pasca kegiatan untuk memantau peningkatan kompetensi peserta. Kolaborasi lebih luas dengan instansi terkait diharapkan dapat memperkuat dampak edukatif dan kemanusiaan bagi anggota PMR.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, A., Habibi, D. D., Muslim, B., Firdaus, P., & Rahmawati, D. (2025). *Pendidikan Karakter*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Amalia, Z. N., Salsabila, S. P., & Anandhita, N. K. (2025). Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar dalam Ekstrakurikuler dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Sosial. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(01), 112–122.
- Anton, A., Sulfia, S., & Firdaud, A. (2024). Penerapan Desain Ekstrakurikuler dalam Mengembangkan Keterampilan Siswa. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1(6), 10600–10608.
- Bhoki, H., Are, T., & Ola, M. I. D. (2025). *Membentuk karakter siswa melalui budaya positif sekolah*. CV. Ruang Tentor.
- Dahliyana, A. (2017). Penguatan pendidikan karakter melalui kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. *Sosio Religi: Jurnal Kajian Pendidikan Umum*, 15(1).
- Jannah, S. S. F., & Nursalim, E. (2023). Peran Ekstrakurikuler Palang Merah Remaja dalam Membentuk Perilaku Tolong Menolong Peserta Didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan & Sosial (SINOVA)*, 1(3), 145–153.

- Munawwaroh, M. R. (2017). *Peran kegiatan PMR (Palang Merah Remaja) dalam menanamkan sikap kepedulian sosial dan pola hidup sehat pada siswa di MAN Babat*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Octama, R., Hasyim, A., & Adha, M. M. (2013). Pengaruh ekstrakurikuler palang merah remaja (PMR) terhadap sikap sosial siswa SMA. *Jurnal Kultur Demokrasi (JKD)*, 2(4).
- Pamulaan, A. B. (2025). Ekstrakurikuler, kompetensi, Strategi Pengelolaan Ekstrakurikuler dalam Meningkatkan Kompetensi Sosial dan Karakter Siswa: Strategi Pengelolaan Ekstrakurikuler dalam Meningkatkan Kompetensi Sosial dan Karakter Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 465–478.
- Prahesty, R., & Suwanda, I. (2016). Peran ekstrakurikuler palang merah remaja dalam membentuk sikap tolong menolong siswa di SMPN 5 Sidoarjo. *Jurnal Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 1(4), 201–215.
- Pranada, A. R. (2025). *Peran Takmir Masjid Baiturrohiem dalam Membina Kepedulian Sosial Remaja di Desa Braja Sakti II Kecamatan Way Jepara*. IAIN Metro.
- Purwanto, P. P. (2001). Penulisan bahan ajar. *Jakarta: PAU-PPAI, Universitas Terbuka*.
- Shidiq, A. F., & Raharjo, S. T. (2018). Peran pendidikan karakter di masa remaja sebagai pencegahan kenakalan remaja. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 176.
- Sonia, S. (2023). *Peran Gebyar Pelajar Lampung (GPL) Dalam Membangun Solidaritas Kepedulian Sosial Remaja Di Kota Bandar Lampung*. UIN Raden Intan Lampung.
- Sulaiman, E. S. (2021). *Pemberdayaan masyarakat di bidang kesehatan: Teori dan implementasi*. Ugm Press.
- Sumardjoko, B., & Haryanto, S. (2024). Manajemen ekstrakurikuler Palang Merah Remaja dalam menumbuhkembangkan karakter tanggung jawab peserta didik. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001 Des), 593–606.
- Umam, K. (2020). *Peran Kegiatan Pmr (Palang Merah Remaja) Dalam Menanamkan Sikap Kepedulian Sosial Dan Pola Hidup Sehat Pada Siswa Mi Negeri 1 Banyumas*. IAIN.
- Yuliana, R., & Yudhanto, A. F. (2022). Peran Gebyar Pelajar Lampung (Gpl) Dalam Membangun Solidaritas Kepedulian Sosial Remaja Di Kota Bandar Lampung. *Socio Religia*, 3(2).
- Zaki, M., Imtiyaz, M. A., Husna, L., Sudiarta, N. B. A., Putri, K. O., & Junaidi, J. (2024). Pengaruh Ekstrakurikuler Palang Merah Remaja (Pmr) Terhadap Psikomotorik Siswa Di Mtsn 2 Mataram. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 286–295.