

SOSIALISASI PENGENALAN MEDIA PEMBELAJARAN *KAHOOT* UNTUK ANAK SEKOLAH MINGGU DI GEREJA HKBP RESORT DAME

SOCIALIZATION OF KAHOOT LEARNING MEDIA INTRODUCTION FOR SUNDAY SCHOOL CHILDREN AT HKBP RESORT DAME CHURCH

Ruth Mayasari Simanjuntak^{1*}, Nuryosianna Putri Purba², Dinda S. Simanullang³, Meissy Adelina Simanjuntak⁴

^{1,3})Program Studi Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Medan

^{2,4})Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Medan

*Email Korespondensi: ruthsimanjuntak@uhn.ac.id

Abstract

This community service activity aims to introduce and implement Kahoot as a digital learning media to improve the learning interest of Sunday School children at HKBP Resort Dame Church. The background of this activity is the lack of variation in teaching methods, which tends to be monotonous and less engaging for children. The method used includes socialization, training, and direct practice of using Kahoot in the learning process. The results show that the use of Kahoot significantly increases students' enthusiasm, participation, and motivation. Children become more active and interested because the learning process is packaged in an interactive and fun way. In addition, teachers gain new insights into the use of digital learning media. Thus, Kahoot can be an effective alternative learning media to support interactive and innovative teaching.

Keywords: Kahoot, Learning Media, Learning Interest, Sunday School, Digital Learning

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan dan menerapkan media pembelajaran Kahoot guna meningkatkan minat belajar anak Sekolah Minggu di Gereja HKBP Resort Dame. Latar belakang kegiatan ini adalah kurangnya variasi metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi anak-anak. Metode yang digunakan meliputi sosialisasi, pelatihan, dan praktik langsung penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi, dan motivasi belajar anak. Anak-anak menjadi lebih aktif dan tertarik karena pembelajaran dikemas secara interaktif dan menyenangkan. Selain itu, guru juga memperoleh wawasan baru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Dengan demikian, Kahoot dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Kata kunci: Kahoot, Media Pembelajaran, Minat Belajar, Sekolah Minggu, Pembelajaran Digital



CC Attribution-ShareAlike 4.0 Copyright © 2025 Author
Diterima: 20 Maret 2026; Disetujui: 10 April 2026; Terbit: 15 April 2026

PENDAHULUAN

PkM merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat (semula Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Ditjen Dikti), Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Ristek Dikti untuk meningkatkan mutu peserta didik (mahasiswa) di Perguruan Tinggi agar kelak dapat menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademis dan atau profesional yang dapat menerapkan, mengembangkan dan meyebarkannya ilmu pengetahuan, teknologi dan atau kesenian serta memperkaya budaya nasional Sudarmanto Jayanegara et al., (2023). Kegiatan ini berfokus pada sosialisasi dan pengenalan media pembelajaran digital Kahoot sebagai sarana pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi di era digital.

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis internet berisikan kuis dan game Bunyamin et al., (2020). Kahoot juga merupakan media pembelajaran interaktif karena Kahoot dapat digunakan dalam kegiatan mengajar seperti *pre-test*, *post-test*, latihan soal dan pengayaan yang dapat digunakan melalui telepon genggam siswa dan guru, untuk memasuki Kahoot diharuskan memiliki akun Gmail (Licorish et al., 2018).

Kahoot memiliki dua alamat website, yaitu <https://kahoot.com/> yang digunakan oleh guru untuk membuat tau mengelola permainan, serta <https://kahoot.it/> yang digunakan oleh peserta didik untuk mengikuti permainan. Platform ini dapat diakses secara gratis dan semua fiturnya dapat digunakan selama tersedia koneksi internet. Keunggulan *Kahoot* terletak pada kemampuannya dalam mendukung proses evaluasi pembelajaran melalui permainan, terutama secara berkelompok, meskipun tetap dapat dimainkan secara individu. Selain itu, proses evaluasi pembelajaran dengan Kahoot juga dapat dipadukan dengan berbagai sumber belajar yang tersedia di internet.

Di Gereja HKBP Resort Dame, proses pengajaran di Sekolah Minggu masih sering menghadapi kendala berupa kejenuhan anak-anak terhadap metode

ceramah yang konvensional. Melalui judul "Sosialisasi Pengenalan Media Pembelajaran Kahoot untuk Anak Sekolah Minggu di Gereja HKBP Resort Dame", tim PkM berupaya menghadirkan solusi digital. Fokus utama kegiatan ini adalah memperkenalkan Kahoot langsung kepada anak-anak Sekolah Minggu sebagai subjek didik, guna menciptakan ekosistem belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Dengan mengintegrasikan kuis Alkitab ke dalam platform Kahoot, diharapkan antusiasme anak-anak dalam mempelajari firman Tuhan meningkat secara signifikan dan relevan dengan perkembangan zaman.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah sosialisasi dan pengenalan praktis (demonstrasi) mengenai media pembelajaran digital. Tahapan metode pelaksanaan meliputi:

1. Tahap Persiapan:

- Pembekalan: Mahasiswa dan dosen pembimbing menerima materi mengenai tanggung jawab PkM dan strategi penyusunan program kerja.
- Penerjunan: Melakukan koordinasi dengan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) serta mengurus perizinan administrasi (surat pengantar) kepada pihak Gereja HKBP Resort Dame.
- Observasi: Mengamati kondisi fisik, sarana prasarana, serta suasana pembelajaran di Sekolah Minggu untuk menyesuaikan materi sosialisasi.

2. Tahap Perencanaan:

- Menyusun rancangan program kerja dan judul kegiatan yang relevan dengan kebutuhan guru Sekolah Minggu.
- Meminta persetujuan rencana kerja kepada DPL dan pengurus Gereja.

3. Tahap Sosialisasi dan Pengenalan:

- Memberikan pemahaman kepada guru Sekolah Minggu mengenai platform *game-based learning* Kahoot.
- Mendemonstrasikan fitur-fitur Kahoot seperti kuis interaktif, sistem penilaian otomatis, dan tampilan skor *real-time*.
- Memberikan pelatihan keterampilan praktis kepada guru dalam membuat

dan mengelola kuis sebagai media evaluasi pembelajaran.

4. Tahap Implementasi dan Evaluasi:

- a. Menerapkan penggunaan Kahoot secara langsung kepada anak-anak Sekolah Minggu untuk melihat minat dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran firman Tuhan.
- b. Mengukur efektivitas media melalui rumusan masalah yang telah ditetapkan, yaitu terkait minat belajar dan pemahaman materi anak-anak setelah menggunakan Kahoot.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Sekolah Minggu Gereja HKBP Resort Dame menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam hal minat dan keterlibatan anak-anak. Penerapan media pembelajaran berbasis digital, yaitu Kahoot, menjadi inovasi yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

1. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Kegiatan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu sosialisasi, pelatihan, dan praktik langsung penggunaan Kahoot. Pada tahap awal, tim pengabdian memberikan pemahaman kepada guru Sekolah Minggu mengenai pentingnya media pembelajaran digital dalam era teknologi. Selanjutnya, guru diberikan pelatihan teknis terkait cara membuat kuis, mengelola permainan, serta memanfaatkan fitur evaluasi yang tersedia dalam Kahoot.

Pada tahap pelaksanaan, media Kahoot digunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran Sekolah Minggu, khususnya pada kelompok Horong II dan Horong III. Anak-anak diajak mengikuti kuis interaktif yang berkaitan dengan materi firman Tuhan yang telah disampaikan sebelumnya.

2. Peningkatan Minat Belajar Anak

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu meningkatkan minat belajar anak secara signifikan. Hal ini terlihat dari:

- Antusiasme anak-anak saat mengikuti kuis interaktif
- Partisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan

- Meningkatnya fokus dan perhatian selama pembelajaran

Anak-anak menunjukkan respon positif karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan (game-based learning) (Wibowo & Pratiwi, 2021), sehingga mereka merasa belajar sambil bermain. Hal ini sejalan dengan karakteristik anak usia Sekolah Minggu yang cenderung menyukai aktivitas yang menyenangkan dan kompetitif.

3. Hasil Pelaksanaan Minggu Kedua dan Ketiga

Pada minggu kedua, penerapan Kahoot mulai menunjukkan dampak yang nyata, terutama dalam meningkatkan keberanian anak untuk berpartisipasi. Anak-anak mulai terbiasa menggunakan perangkat digital dan memahami alur permainan. Pada minggu ketiga, terjadi peningkatan yang lebih signifikan, yaitu:

- Anak lebih cepat memahami instruksi penggunaan Kahoot
- Terjadi peningkatan skor hasil kuis
- Interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih aktif

Guru juga mulai mampu mengelola pembelajaran dengan lebih kreatif menggunakan Kahoot sebagai media evaluasi.

4. Dampak Penggunaan Media Kahoot

Secara umum, penggunaan Kahoot memberikan beberapa dampak positif, yaitu:

a. Dampak terhadap Anak

- Meningkatkan motivasi dan minat belajar
- Melatih konsentrasi dan kecepatan berpikir
- Mendorong semangat kompetisi yang sehat

b. Dampak terhadap Guru

- Menambah wawasan dalam penggunaan media digital
- Meningkatkan kreativitas dalam mengajar.
- Mempermudah proses evaluasi pembelajaran

c. Dampak terhadap Proses Pembelajaran

- Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak monoton
- Suasana belajar lebih menyenangkan
- Terjadi peningkatan keterlibatan peserta didik

5. Keunggulan dan Kelemahan Kegiatan Keunggulan:

- Media mudah digunakan dan menarik

- Dapat diakses melalui berbagai perangkat
- Menyediakan hasil evaluasi secara langsung

Kelemahan:

- Ketergantungan pada jaringan internet
- Keterbatasan perangkat pada beberapa peserta
- Membutuhkan waktu adaptasi bagi guru yang belum terbiasa dengan teknologi

6. Peluang Pengembangan

Kegiatan ini memiliki peluang besar untuk dikembangkan lebih lanjut, antara lain:

- Penerapan Kahoot secara rutin dalam pembelajaran
- Pengembangan variasi soal yang lebih kreatif
- Integrasi dengan media pembelajaran digital lainnya

Dengan pengembangan yang berkelanjutan, media Kahoot berpotensi menjadi salah satu solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Minggu maupun pendidikan secara umum.

Tabel 1. Hasil penilaian partisipasi

Minggu	Tingkat Partisipasi	Keterangan
Pertama	60%	Cukup
Kedua	75%	Baik
Ketiga	90%	Sangat Baik

Sumber: Data yang telah diolah, 2026



Gambar 1. Sosialisasi Kahoot



Gambar 2. Penggunaan Kahoot



Gambar 3. Pemenang Kuis Kahoot

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui sosialisasi dan penerapan media pembelajaran Kahoot di Gereja HKBP Resort Dame berhasil meningkatkan minat belajar anak Sekolah Minggu. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif. Selain itu, guru juga mengalami peningkatan dalam penggunaan media pembelajaran digital. Namun, kegiatan ini masih memiliki keterbatasan, terutama pada aspek fasilitas dan jaringan internet. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan lebih lanjut agar penggunaan media pembelajaran digital dapat diterapkan secara optimal dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak Gereja HKBP Resort Dame yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Terima kasih juga kepada seluruh guru Sekolah Minggu dan anak-anak yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bunyamin, M., Setiawan, A., & Rahmawati, D. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 145–152.
- Jayanegara, S., Sudarmanto, E., & Nugroho, A. (2023). Penguatan peran perguruan tinggi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 1–10.

- Kurniawan, H. (2020). Pembelajaran berbasis teknologi digital di sekolah. Yogyakarta: Deepublish.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!: An exploratory study. *Computers & Education*, 121, 64–78.
- Rahman, F., & Lestari, E. (2019). Media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.
- Sari, R., & Hidayat, T. (2022). Inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital di era pendidikan 4.0. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 14(1), 45–53.
- Wibowo, A., & Pratiwi, D. (2021). Pengaruh game-based learning terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(3), 321–330.