Journal of Community Service, Empowerment Studies and Sustainable Solution
https://ejournal.natacendekia.org/index.php/JoCEPASS
Vol. 1, No. 2, April 2026, Hal. 128-140
e-ISSN 3125-0041

EDUKASI PENGUATAN MEDIA QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN ALKITAB SEKOLAH MINGGU HKBP SIDORAME

Carolina Pakpahan[1], Agung Mulia Manullang[2], Debora Tambunan[3], Lasro Jumanta Sihite[4]

[1*]Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas HKBP Nommensen, Indonesia
[2]Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas HKBP Nommensen, Indonesia
[3]Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas HKBP Nommensen, Indonesia
[4]Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas HKBP Nommensen, Indonesia
carolina.pakpahan@uhn.ac.id

ARTICLE INFO

Article History:

Received : 14-04-2026
Revised : 25-04-2026
Accepted : 29-04-2026
Online : 30-04-2026

Kata Kunci :
penguatan,
penerapan,
quizizz,
pemahaman alkitab,
sekolah minggu

Keywords:
Strengthening
Implementation
Quizizz
Bible Understanding
Sunday School

ABSTRACT

Abstrak: Pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) oleh mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan dilaksanakan di lingkungan Huria Kristen Batak Protestan Sidorame Ressort Medan Timur dengan memanfaatkan media pembelajaran digital Quizizz untuk meningkatkan pemahaman Alkitab pada anak-anak sekolah minggu. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, serta sesuai dengan perkembangan teknologi, sehingga mampu meningkatkan minat belajar sekaligus mendukung literasi anak. Program ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan kegiatan, yaitu tahap pembekalan, penerjunan ke lokasi, observasi kondisi pembelajaran, perencanaan program, serta pelaksanaan bimbingan belajar dengan memanfaatkan media Quizizz dalam sesi pembelajaran yang terstruktur di lingkungan gereja. Media Quizizz digunakan sebagai sarana evaluasi pembelajaran yang bersifat interaktif dan dilakukan secara real time, sehingga memungkinkan anak-anak untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan kuis dan sesi tanya jawab yang berkaitan dengan materi Alkitab. Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan adanya peningkatan partisipasi, motivasi belajar, serta pemahaman anak-anak terhadap materi yang disampaikan. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa tantangan, terutama kecenderungan anak-anak menggunakan gawai lebih banyak untuk hiburan seperti media sosial dibandingkan untuk kegiatan pembelajaran. Selain memberikan manfaat bagi peserta, kegiatan ini juga memberikan pengalaman langsung bagi mahasiswa dalam mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan. Melalui kegiatan ini, mahasiswa dapat mengembangkan sikap empati, tanggung jawab sosial, serta kemampuan berkomunikasi dengan masyarakat. Oleh karena itu, pemanfaatan media Quizizz diharapkan dapat terus dikembangkan oleh guru sekolah minggu serta didukung oleh orang tua agar penggunaan teknologi digital dapat diarahkan pada kegiatan yang lebih positif dan edukatif.

Abstract: The implementation of the Community Service Program (PkM) by students of Universitas HKBP Nommensen Medan was

carried out at Huria Kristen Batak Protestan Sidorame Ressort Medan Timur through the utilization of the learning media Quizizz to improve Bible comprehension among Sunday school children. This activity was motivated by the need to enhance the quality of learning to be more interactive, engaging, and relevant to technological developments, while also fostering students' interest in learning and literacy. The program was conducted through several stages, including preparation, field deployment, observation, program planning, and the implementation of tutoring sessions using Quizizz in structured learning sessions within the church environment. Quizizz was used as an interactive real-time evaluation platform that allows children to actively participate in quizzes and question-and-answer activities related to Bible lessons. The results of the activity showed an increase in children's participation, learning motivation, and understanding of the material being taught. However, several challenges were still encountered, particularly the tendency of children to use their gadgets for entertainment purposes such as social media rather than for learning activities. In addition to benefiting the participants, this activity also provided practical experience for university students in applying their academic knowledge. Through this program, students were able to develop empathy, social responsibility, and communication skills in interacting with the community. It is expected that the use of Quizizz will continue to be developed by Sunday school teachers and supported by parents in order to encourage the positive and educational use of technology.

Crossref

This is an open access article under the CC–BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam bidang pendidikan dan pembelajaran keagamaan (Sinurat et al., 2024). Kehadiran teknologi digital memberikan kemudahan dalam mengakses informasi, berkomunikasi, serta memperoleh berbagai sumber pengetahuan secara cepat dan luas (Alexander et al., 2025). Perubahan ini mendorong berbagai lembaga pendidikan, baik formal maupun nonformal, untuk mulai memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran (Sirait, 2025). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan perkembangan zaman sehingga dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari (Pardede et al., 2026). Dalam konteks pendidikan keagamaan, sekolah minggu memiliki peran yang sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai iman serta memberikan pemahaman dasar mengenai ajaran Alkitab kepada anak-anak sejak usia dini (Pane et al., 2025). Sekolah minggu tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran rohani, tetapi juga sebagai wadah pembentukan karakter, penanaman nilai moral, serta pengembangan sikap sosial bagi anak-anak dalam kehidupan sehari-hari (Larisu et al., 2023). Melalui kegiatan sekolah minggu, anak-anak diperkenalkan pada kisah-kisah Alkitab, nilai-nilai kasih, kejujuran, tanggung jawab, serta sikap saling menghargai yang menjadi dasar dalam pembentukan karakter Kristiani (Pardede et al., 2024).

Namun demikian, dalam praktiknya proses pembelajaran di sekolah minggu masih sering menggunakan metode konvensional seperti ceramah, membaca teks Alkitab, serta penyampaian materi secara satu arah oleh pengajar (Pardede et al., 2026). Metode pembelajaran yang kurang variatif terkadang membuat anak-anak merasa cepat bosan dan kurang tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran (Siahaan et al., 2023). Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi para pengajar sekolah minggu untuk dapat menciptakan metode pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik anak-anak pada era digital saat ini (Siahaan et al., 2026). Di sisi lain, perkembangan teknologi digital telah memengaruhi pola aktivitas dan kebiasaan anak-anak dalam kehidupan sehari-hari (Alexander et al., 2023). Anak-anak masa kini umumnya telah terbiasa menggunakan perangkat digital seperti telepon pintar, tablet, maupun komputer untuk berbagai keperluan, terutama untuk hiburan seperti bermain gim, menonton video, maupun mengakses media sosial (Sirait et al., 2023). Jika tidak diarahkan dengan baik, penggunaan teknologi tersebut berpotensi memberikan dampak negatif terhadap perkembangan anak, seperti menurunnya minat belajar atau penggunaan teknologi yang kurang produktif (Sinaga et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengarahkan pemanfaatan teknologi digital agar dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang bermanfaat dan edukatif (Sinaga et al., 2026).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan sekolah minggu (Putri et al., 2024). Media pembelajaran digital dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Sirait et al., 2024). Salah satu platform pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah Quizizz. Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang memungkinkan pengajar untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh peserta didik secara daring menggunakan perangkat digital (Safitri et al., 2025). Penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, di antaranya mampu meningkatkan partisipasi peserta didik melalui tampilan kuis yang menarik, memberikan umpan balik secara langsung (real time), serta menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan (Sitinjak et al., 2024). Melalui fitur-fitur yang tersedia, pengajar dapat menyajikan materi dalam bentuk pertanyaan yang berkaitan dengan kisah atau ajaran Alkitab sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan cara yang lebih interaktif (Simatupang et al., 2025). Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan juga dapat membantu meningkatkan motivasi belajar anak-anak karena mereka merasa sedang bermain sekaligus belajar (Harita et al., 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan oleh mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan di lingkungan Huria Kristen Batak Protestan Sidorame Ressort Medan Timur. Program ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman Alkitab anak-anak sekolah minggu melalui penerapan media pembelajaran digital berbasis Quizizz dalam kegiatan bimbingan belajar yang dilakukan secara terstruktur di lingkungan gereja (Sirait et al., 2026). Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak sehingga mereka dapat memahami materi Alkitab dengan lebih baik (Alexander et al., 2024). Selain memberikan manfaat bagi peserta didik, kegiatan ini juga menjadi sarana bagi mahasiswa untuk mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat (Sibarani et al.,, 2023). Program ini merupakan salah satu bentuk

pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam bidang pengabdian kepada masyarakat, yang bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata bagi masyarakat melalui penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi (Sirait et al., 2021).

Melalui kegiatan ini, diharapkan tercipta sinergi antara perguruan tinggi dan lembaga keagamaan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah minggu. Pemanfaatan media pembelajaran digital seperti Quizizz diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan pendidikan keagamaan, sehingga anak-anak tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai ajaran Alkitab, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi digital secara positif dan produktif dalam kehidupan sehari-hari (Silaban, et al., 2024).

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di lingkungan Huria Kristen Batak Protestan Sidorame Ressort Medan Timur dengan sasaran utama anak-anak sekolah minggu. Program ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman Alkitab melalui penerapan media pembelajaran digital berbasis kuis interaktif menggunakan Quizizz (Samosir et al., 2026). Metode pelaksanaan kegiatan dirancang secara sistematis melalui beberapa tahapan yang melibatkan mahasiswa sebagai pelaksana kegiatan serta pengajar sekolah minggu sebagai mitra dalam pelaksanaan program (Pasaribu et al., 2024) .

- **Tahap Pembekalan**

Tahap pembekalan merupakan tahap awal yang dilakukan sebelum mahasiswa melaksanakan kegiatan di lokasi pengabdian. Pada tahap ini, mahasiswa diberikan arahan dan pembekalan mengenai tujuan kegiatan, strategi pelaksanaan program, serta metode pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan sekolah minggu (Silaban et al., 2020). Selain itu, mahasiswa juga diberikan pelatihan mengenai penggunaan media pembelajaran digital, khususnya pemanfaatan platform Quizizz dalam menyusun dan mengelola kuis interaktif yang berkaitan dengan materi Alkitab. Pembekalan ini bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa agar memiliki pemahaman yang cukup mengenai konsep pembelajaran yang akan diterapkan serta mampu mengelola kegiatan pembelajaran secara efektif selama pelaksanaan program (Silaban et al., 2021).

- **Tahap Observasi dan Identifikasi Kebutuhan**

Tahap observasi dilakukan setelah mahasiswa diterjunkan ke lokasi kegiatan. Pada tahap ini, mahasiswa melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah minggu serta mengidentifikasi kebutuhan peserta didik terkait metode pembelajaran yang digunakan (Silaban et al., 2021). Observasi juga dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman anak-anak terhadap materi Alkitab serta bagaimana pola penggunaan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran di sekolah minggu masih didominasi oleh metode konvensional, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi anak-anak (Alexander, et al., 2025).

- **Tahap Perencanaan Program**

Berdasarkan hasil observasi, tim pelaksana kemudian menyusun perencanaan program kegiatan yang akan dilaksanakan selama pengabdian kepada masyarakat.

Pada tahap ini, mahasiswa menyusun materi pembelajaran Alkitab yang akan disampaikan kepada anak-anak sekolah minggu serta merancang soal-soal kuis interaktif yang akan digunakan dalam platform Quizizz (Sirait et al., 2025). Materi yang disusun disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik dan berkaitan dengan kisah-kisah Alkitab yang umum diajarkan dalam kegiatan sekolah minggu. Perencanaan program juga mencakup penyusunan jadwal kegiatan bimbingan belajar serta pembagian tugas di antara anggota tim pelaksana (Sigiro et al., 2024).

- **Tahap Pelaksanaan Kegiatan**

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Pada tahap ini, mahasiswa melaksanakan kegiatan bimbingan belajar bagi anak-anak sekolah minggu dengan memanfaatkan media pembelajaran digital berbasis Quizizz (Gajah et al., 2023). Kegiatan pembelajaran dilakukan secara interaktif dengan menggabungkan penyampaian materi Alkitab, diskusi singkat, serta pelaksanaan kuis interaktif melalui Quizizz. Anak-anak sekolah minggu mengikuti kuis menggunakan perangkat digital seperti telepon pintar secara bersama-sama. Melalui kuis tersebut, peserta dapat menjawab berbagai pertanyaan yang berkaitan dengan materi Alkitab yang telah disampaikan (Alexander et al., 2025). Sistem penilaian yang ditampilkan secara langsung memberikan umpan balik kepada peserta sehingga mereka dapat mengetahui hasil jawaban mereka secara real time. Pendekatan pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif, sehingga mendorong anak-anak untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Saragih et al., 2025).

- **Tahap Evaluasi**

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan program dalam meningkatkan pemahaman Alkitab anak-anak sekolah minggu. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan terhadap partisipasi peserta selama kegiatan berlangsung, diskusi dengan pengajar sekolah minggu, serta refleksi bersama antara mahasiswa dan peserta mengenai pengalaman belajar yang diperoleh (Samosir et al., 2026). Selain itu, hasil kuis yang diperoleh melalui platform Quizizz juga digunakan sebagai indikator untuk melihat tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan. Hasil evaluasi ini kemudian digunakan sebagai bahan refleksi dan perbaikan untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa yang akan datang (Sinurat et al., 2026).

- **Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh selama pelaksanaan kegiatan dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Analisis dilakukan dengan menggambarkan proses pelaksanaan kegiatan, tingkat partisipasi peserta, serta perubahan pemahaman anak-anak terhadap materi Alkitab setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media Quizizz. Data diperoleh melalui hasil observasi, dokumentasi kegiatan, serta hasil evaluasi kuis yang dilakukan selama program berlangsung (Alexander et al., 2025).

Melalui tahapan metode pelaksanaan tersebut, diharapkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat berjalan secara sistematis dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman Alkitab anak-anak sekolah minggu.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan di lingkungan Huria Kristen Batak Protestan Sidorame Ressort Medan Timur berjalan dengan baik dan mendapat respons positif dari anak-anak sekolah minggu maupun pengajar. Kegiatan ini difokuskan pada pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis kuis interaktif menggunakan Quizizz untuk meningkatkan pemahaman Alkitab anak-anak.

- **Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Quizizz**

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui beberapa sesi yang terstruktur. Pada tahap awal, mahasiswa menyampaikan materi Alkitab kepada anak-anak sekolah minggu dengan metode yang sederhana dan mudah dipahami. Materi yang diberikan berkaitan dengan kisah-kisah Alkitab serta nilai-nilai moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan pelaksanaan kuis interaktif menggunakan media Quizizz. Anak-anak mengikuti kuis secara bersama-sama dengan menggunakan perangkat digital seperti telepon pintar. Setiap peserta menjawab pertanyaan yang muncul pada layar perangkat masing-masing, sementara hasil jawaban dan skor dapat dilihat secara langsung. Penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Anak-anak terlihat antusias dalam mengikuti kuis serta berusaha menjawab setiap pertanyaan dengan baik. Sistem peringkat yang ditampilkan secara langsung juga mendorong peserta untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 1. Para Peserta PkM sedang mendengarkan pemaparan dari Tim PkM

- **Peningkatan Partisipasi dan Motivasi Belajar**

Selama pelaksanaan kegiatan, terlihat adanya peningkatan partisipasi anak-anak dalam mengikuti kegiatan sekolah minggu. Anak-anak yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta mengikuti kuis yang diberikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan juga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta. Anak-anak menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap materi yang disampaikan karena proses pembelajaran dilakukan dengan cara yang lebih menarik dan tidak monoton. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi anak-anak sekolah minggu.

- **Peningkatan Pemahaman Materi Alkitab**

Hasil kegiatan juga menunjukkan adanya peningkatan pemahaman anak-anak terhadap materi Alkitab yang disampaikan selama kegiatan berlangsung. Hal ini terlihat dari kemampuan peserta dalam menjawab pertanyaan kuis yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari.Melalui kuis interaktif, peserta dapat mengingat kembali materi yang telah disampaikan serta memahami hubungan antara kisah Alkitab dengan nilai-nilai kehidupan sehari-hari. Selain itu, umpan balik yang diberikan secara langsung melalui sistem penilaian Quizizz membantu peserta mengetahui kesalahan jawaban sehingga mereka dapat memperbaiki pemahaman mereka.



Gambar 2. Tim PkM sedang memandu penggunaan aplikasi Quizizz

- **Tantangan dalam Pelaksanaan Kegiatan**

Meskipun kegiatan berjalan dengan baik, terdapat beberapa tantangan yang ditemui selama pelaksanaan program. Salah satu tantangan utama adalah kecenderungan anak-anak menggunakan perangkat digital lebih banyak untuk kegiatan hiburan seperti bermain gim atau mengakses media sosial dibandingkan untuk kegiatan pembelajaran. Selain itu, tidak semua peserta memiliki perangkat digital pribadi sehingga dalam beberapa sesi kegiatan perlu dilakukan secara bergantian atau menggunakan perangkat yang tersedia secara bersama-sama. Namun demikian, tantangan tersebut tidak mengurangi antusiasme peserta dalam mengikuti kegiatan yang dilaksanakan.

- **Dampak Kegiatan bagi Mahasiswa**

Selain memberikan manfaat bagi peserta sekolah minggu, kegiatan ini juga memberikan pengalaman yang berharga bagi mahasiswa dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan. Melalui kegiatan ini, mahasiswa belajar untuk berinteraksi langsung dengan masyarakat, merancang kegiatan pembelajaran yang kreatif, serta mengembangkan kemampuan komunikasi dan kerja sama dalam tim. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini juga membantu mahasiswa dalam menumbuhkan sikap empati dan tanggung jawab sosial terhadap masyarakat. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat bagi peserta sekolah minggu, tetapi juga berkontribusi dalam pengembangan kompetensi mahasiswa sebagai bagian dari pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi.



Gambar 3. Sesi tanya jawab dengan peserta PkM

Pembahasan

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah minggu. Penggunaan media kuis interaktif melalui Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi anak-anak. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi peserta selama kegiatan berlangsung serta antusiasme anak-anak dalam mengikuti setiap sesi pembelajaran yang diberikan. Pemanfaatan media berbasis permainan (game-based learning) dalam proses pembelajaran memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Siagian et al., 2023). Anak-anak cenderung lebih tertarik pada aktivitas yang melibatkan unsur permainan dan kompetisi. Dengan adanya fitur peringkat, skor, serta tampilan visual yang menarik pada Quizizz, peserta merasa tertantang untuk menjawab pertanyaan dengan benar sehingga mereka lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi peserta didik (Pardede, et al., 2026).

Selain meningkatkan motivasi belajar, penggunaan Quizizz juga memberikan dampak terhadap peningkatan pemahaman anak-anak terhadap materi Alkitab yang diajarkan di sekolah minggu. Melalui kuis interaktif yang disajikan setelah penyampaian materi, peserta dapat mengulang kembali informasi yang telah dipelajari sekaligus menguji tingkat pemahaman mereka. Proses ini membantu peserta untuk mengingat kembali isi materi serta memperkuat pemahaman terhadap kisah-kisah Alkitab yang telah disampaikan. Umpan balik yang diberikan secara langsung oleh sistem juga memungkinkan peserta mengetahui jawaban yang benar sehingga mereka dapat memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Pelaksanaan kegiatan ini juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran keagamaan dapat menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran yang inovatif. Dalam konteks sekolah minggu, metode pembelajaran yang kreatif sangat diperlukan agar anak-anak tidak merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan memanfaatkan media digital, pengajar dapat menyampaikan materi secara lebih variatif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik (Silaen et al., 2025).



Gambar 4. Doa Pembuka sebelum memulai kegiatan PkM

Di sisi lain, kegiatan ini juga menunjukkan bahwa penggunaan perangkat digital oleh anak-anak perlu diarahkan secara positif. Sebagian besar anak-anak pada masa kini telah terbiasa menggunakan gawai dalam kehidupan sehari-hari, namun penggunaannya seringkali lebih banyak untuk hiburan seperti bermain gim atau mengakses media sosial. Melalui kegiatan ini, anak-anak diperkenalkan pada pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang dapat membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih menarik (Silaban, Sijabat, et al., 2025). Dengan demikian, kegiatan ini juga berperan dalam membentuk pola penggunaan teknologi yang lebih positif di kalangan anak-anak. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini juga memperlihatkan pentingnya kolaborasi antara perguruan tinggi dan lembaga keagamaan dalam meningkatkan kualitas pendidikan masyarakat. Mahasiswa dari Universitas HKBP Nommensen Medan dapat berperan sebagai fasilitator yang membantu mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif di lingkungan Huria Kristen Batak Protestan Sidorame Ressort Medan Timur. Melalui kolaborasi tersebut, pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh mahasiswa dapat diterapkan secara langsung untuk memberikan manfaat kepada masyarakat (Alexander et al., 2024).

Selain memberikan manfaat bagi peserta sekolah minggu, kegiatan ini juga memberikan pengalaman praktis bagi mahasiswa dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama proses perkuliahan. Mahasiswa tidak hanya belajar mengenai konsep pembelajaran secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman nyata dalam merancang kegiatan pembelajaran, berinteraksi dengan masyarakat, serta mengelola kegiatan pendidikan di lingkungan gereja. Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital seperti Quizizz dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman Alkitab anak-anak sekolah minggu. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi diharapkan dapat terus dikembangkan oleh para pengajar sekolah minggu sebagai bagian dari inovasi pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan generasi muda saat ini (Silaban et al., 2025).

D. SIMPULAN DAN SARAN.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di lingkungan Huria Kristen Batak Protestan Sidorame Ressort Medan Timur menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis kuis interaktif

menggunakan Quizizz dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman Alkitab anak-anak sekolah minggu. Melalui penerapan metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, anak-anak menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran serta menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi. Penggunaan Quizizz dalam kegiatan bimbingan belajar mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton, sehingga membantu peserta dalam memahami materi Alkitab dengan lebih baik. Selain itu, sistem kuis yang bersifat interaktif dan memberikan umpan balik secara langsung memungkinkan peserta untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

Kegiatan ini juga memberikan dampak positif dalam mengarahkan pemanfaatan teknologi digital secara lebih produktif dan edukatif bagi anak-anak. Meskipun masih terdapat tantangan terkait kecenderungan penggunaan gawai untuk hiburan, kegiatan ini menunjukkan bahwa teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif apabila digunakan dengan pendekatan yang tepat. Selain memberikan manfaat bagi peserta sekolah minggu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini juga memberikan pengalaman berharga bagi mahasiswa dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan, sekaligus mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, serta kepedulian sosial terhadap masyarakat.
Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran digital seperti Quizizz dapat menjadi salah satu alternatif inovasi dalam kegiatan pembelajaran sekolah minggu untuk meningkatkan pemahaman Alkitab anak-anak. Oleh karena itu, diharapkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat terus dikembangkan oleh para pengajar sekolah minggu serta didukung oleh orang tua agar teknologi digital dapat dimanfaatkan secara positif dalam kegiatan pendidikan dan pembinaan iman anak-anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dana dan doa selama kegiatan PkM ini berlangsung

DAFTAR RUJUKAN

Alexander, I. J., Sinurat, H., Sirait, G., Siahaan, M. M., Silaban, R., & Nainggolan, J. R. (2024). Edukasi Literasi Bahasa dan Teknologi pada Anak Usia Dini di Yayasan Aku Melihat Engkau (AME) Medan. *JURNAL ComunitÃ Servizio : Jurnal Terkait Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, Terkhusus Bidang Teknologi, Kewirausahaan Dan Sosial Kemasyarakatan*, *6*(2).

Alexander, I. J., Silaban, B., Nababan, N. G., Sitompul, J. J., & Sinaga, D. (2025). Workshop on Healthy Food Production Using Simple Chemical Technology at GBI Bukit Zaitun Medan. *Sinesia : Journal of Community Service*, *2*(2), 106–117.

Alexander, I. J., Sirait, G., Sibarani, I. S., & Sitorus, L. (2023). Edukasi Literasi Digital Dalam Menangkal Penyebaran Hoax Di Masyarakat. *Pengembangan Penelitian Pengabdian Jurnal Indonesia*, *1*(4), 1–5.

Alexander, I. J., Sirait, G., Silaban, R., Soripada, T. A., Sirait, S., & Nathaniel, A. Y. (2025). *Analysis of Bound Carbon Content and Combustion Rate of Banana Peel Waste Biobriquettes*. *10*(October), 154–162.

Alexander, I. J., Siregar, S. S., Sitorus, G. M. N., & Zalogo, W. K. (2025). Pengendalian

Cyberbulllying Dan Hoax Melalui Pelatihan Terbimbing Di SMK Negeri 2 Tebing Tinggi. *MARSADA (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, *2*(1), 49–56.

Gloria Sirait. (2025). Analysis of the quality of biobriquettes from salak skin with starch adhesive. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, *9*(2), 232–243.

Harita, T. H., Pardede, H., Marbun, J., Silaban, B., Josafat, I., Fisika, P., Keguruan, F., Ilmu, D., & Nommensen, U. H. (2025). *Identification Of Students ' Misconceptions And Information Sources Using The Five-Tier Diagnostic Test Model Fluid Dynamic Concept*. *10*(2), 541–550.

Hersakso, Sinurat; Justinos Ray, Nainggolan; Irving Josafat, A. (2024). Peran Gereja Terhadap Pencegahan Perilaku Kekerasan Dalam Rumah Tangga: Sudut Pandang Teologis. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, *9*(2), 535–544.

Larisu, Z., Kadir, A., Basri, M., Gunawan, G., & Arifin, A. U. (2023). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Literasi Digital Di Desa Tanjung Tiram Kecamatan Moramo Utara Kabupaten Konawe Selatan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, *4*(4), 4766–4772. https://doi.org/10.55338/jpkmn.v4i4.2181

Pane, E. P., Purba, N. A., Saragih, V. R., Pasaribu, S., Simarmata, G., Barus, M., Sitohang, S., Sirait, G., & Novatrasio, G. (2025). *Sosialisasi Pendampingan Penyusunan Bahan Ajar Sekolah yang Inovatif bagi Guru SMAS Surya Pematangsiantar dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran*. *6*(3), 2281–2288.

Pardede, L., Pardede, D. L., Sinurat, H., Alexander, I. J., Silalahi, D. P., & Surbakti, M. (2024). PEMBERDAYA KESETARAAN GENDER DALAM ORGANISASI INTRA SEKOLAH DI SMA NEGERI 1 MEDAN. *PKM Maju UDA*, *5*(3).

Pardede, L., Pardede, D. L., Alexander, I. J., Sirait, G., Siahaan, M. M., & Silalahi, D. P. (2026). Edukasi Belajar Sambil Bermain Sebagai Penguatan Nilai Gotong Royong Dan Nilai Kebhinekaan. *SAMBARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*(1), 17–26. https://doi.org/10.58540/sambarapkm.v4i1.1155

Pardede, L., Simanjuntak, H., Panggabean, B. R., Nadapdap, D. E., Marpaung, D., Sirait, G., & Pardede, D. L. (2026). Edukasi peningkatan peran kepemimpinan perempuan dalam organisasi di kelas x dan xi sma swasta nusantara lubuk pakam. *SAMBARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*(1), 95–101. https://doi.org/10.58540/sambarapkm.v4i1.1338

Pasaribu, K., Pardede, L., Alexander, I.J., & Pardede, D. (2024). Pendekatan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Card Sort Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Darma Agung*, *32*(5).

Putri, R. W., Susanti, S., Habsyari, M. A., Aliyah, S. T., & Wijayanti, M. (2024). Karakterisasi Perbandingan Bahan Baku Sekam Padi dan Campuran Sekam Padi-Ampas Tebu terhadap Kualitas Briket. *Jurnal Teknologi Lingkungan*, *25*(2), 160–167.

Renti Ardina Gajah, Haposan Silalahi, & Warseto Freddy Sihombing. (2023). Perceraian Akibat Kekerasan Dalam Rumah Tangga. *Lumen: Jurnal Pendidikan Agama Katekese Dan Pastoral*, *2*(2), 114–127. https://doi.org/10.55606/lumen.v2i2.220

Safitri, V., Sukardi, S., Nursaptini, N., & Suryanti, N. M. N. (2025). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Quipper School Terhadap Prestasi Belajar Kognitif Sosiologi Siswa Kelas XI SMAN 1 Jonggat. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *10*(2), 1875–1880. https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3258

Samosir, O., Sirait, T. G., Budiarti, R., Sipayung, M., & Sirait, G. (2026). Students' Perception Of The Free Nutritional Meal Program And Its Impact On Attendance Motivation. *ISIHUMOR: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, *4*(1), 232–243.

Saragih, F. Z., Siagian, G., & Sirait, G. (2025). Pengembangan Media E-Booklet Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sel. *Jurnal*

Muara Pendidikan, *10*(2), 332–340.

Siagian, C. B., Silaban, G. C., May, E., Marbun, Y., Mariana, I., Panjaitan, A., Uchi, E., Sirait, M., Purba, I. P., Herman, H., Sinurat, B., & Sibarani, I. S. (2023). *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul Penggunaan " Fun With English " Dengan Metode Game Based Learning*. *1*(2), 75–84. https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.54

Siahaan, M. M., Pardede, L., Silalahi, D. P., Estomihi, I., Manik, S. L., Alexander, I. J., & Sirait, G. (2026). Analisis Hubungan Pemahaman Siswa Tentang Hak Asasi Manusia dengan Sikap Sosial. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran (JRIP)*, *6*(1), 157–166.

Siahaan, R. D. R., & Sirait, G. (2023). The Importance of Digital Literacy in The Era of Society 5.0. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, *4*(3), 1734–1742. https://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.417

Sibarani, I. S., & Sirait, G. (2023). *Penerapan Metode Drill Untuk Meningkatkan Kristen Kalam Kudus Pematangsiantar*. *1*(3), 70–78.

Sigiro, M., Alexander, I. J., Marbun, J., & Silitonga, S. (2024). Analisis Nilai Kalor, Kadar Abu Dan Kadar Air Biobriket Kulit Pisang. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, *12*(3).

Silaban, R., br Girsang, O. A., Manalu, R. T., Sitorus, M., Tarigan, S., & Alexander, I. (2024). Analysis of Teachers and Student Responses to Android-based Chemical Bonding Learning Media Using Smart Apps Creator Program. *Proceedings of the 5th International Conference on Innovation in Education, Science, and Culture, ICIESC 2023*.

Silaban, R., Panggabean, F. T., Panggabean, M. V., Sianturi, P. A., & Alexander, I. J. (2021). Android Based Learning Media Development For Chemical Balance Materials 121-131. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, *9*(3), 121–131.

Silaban, R., Panggabean, F. T. M., Hutahaean, E., Hutapea, F. M., & Alexander, I. J. (2021). Efektivitas model problem based learning bermediakan lembar kerja peserta didik terhadap hasil belajar kimia dan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMA. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, *9*(1).

Silaban, R., Panggabean, F. T. M., Hutapea, F. M., Hutahaean, E., & Alexander, I. J. (2020). Implementasi problem based-learning (pbl) dan pendekatan ilmiah menggunakan media kartu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik tentang mengajar ikatan kimia. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, *8*(2).

Silaban, R., Riris, I. D., Sitorus, M., Tambunan, Y. A., Alexander, I. J., & Sirait, G. (2025). *Development Innovative e-Module Based on Project Based Learning (PJBL) Integrated Betel Eating Local Wishdom (Man Belo or Marsukil) From North Sumatera on Teaching Stoichiometric Chemistry by Using Anyflip*. *10*, 932–945.

Silaban, R., Sijabat, C. Y., & Nasution, H. A. (2025). *Development Of An E-Module Based On The Savi*. *10*(July), 76–87.

Silaen, S., Silaban, I., Sitepu, C., Pratiwi, C. G., Sitepu, C., & Grace, C. (2025). *Histological Analysis of Langerhans Islets and β -Cell Morphology in Diabetic Rats Treated with Bischofia javanica Nanoherbal*. *07*(02), 146–152.

Simatupang, I. M., Surbakti, M. B., Alexander, I. J., Fisika, P., & Hkbp, U. (2025). The Effect Of Phet Simulation-Based Problem-Based Learning (PBL) On Increasing Students ' Interest In Learning About Global Warming Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Phet Simulasi Untuk Meningkatkan pada Materi Pemanasan Global. *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, *6*(3), 1362–1378.

Sinaga, G. H. D., Halawa, A., Prasetyo, R. A., Silaban, I. J. A., & Sinaga, M. P. (2024). Coulomb Stress Changes in the 2004 Aceh Earthquake on the Mount Sibualbuali

and Mount Lubukraya. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, *10*(2), 264–273.

Sinaga, G. H. D., Alexander, I. J., Gohanda, F., Sormin, G., Sirait, S., & Sirait, G. (2026). Education on the Application of AI as a Strengthening of Digital Literacy in the Indonesian Pentecostal Church (GPI) Paya Kapar Congregation. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, *3*(11), 6104–6111.

Sinurat, H., Nainggolan, J. R., Sinaga, R., Hulbert, J., Nommensen, U. H., Negeri, S. M. A., Sei, P., Hkbp, U., & Pematangsiantar, N. (2026). Implementasi Edukasi Interaktif untuk Meningkatkan Kesadaran dan Mencegah Bullying di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, *3*(11), 6455–6463.

Sirait, G., Tobing, P. U. A. L., & Djulia, E. (2021). Biology Teacher's understanding of Nature of Science (NOS). *Journal of Mathematics and Natural Sciences*, *1*(2).

Sirait, G., Alexander, I. J., & Silaban, R. (2023). Analysis of the Utilization of Hydroponic Media in Welsh Onion (Allium fistulosum L .) Cultivation. *Al-Hayat: Journal of Biology and Applied Biology*, *6*(2), 147–157.

Sirait, G., Alexander, I. J., Susanti, Soripada, T. A., & Sirait, S. (2024). Pelatihan Wirausaha Digital kepada Jemaat Gereja Pentakosta Indonesia Sidang Paya Kapar Tebingtinggi. *JURNAL ComunitÃ Servizio : Jurnal Terkait Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, Terkhusus Bidang Teknologi, Kewirausahaan Dan Sosial Kemasyarakatan*, *6*(2), 397–403. https://doi.org/10.33541/cs.v6i2.6161

Sirait, G., Alexander, I. J., Uli, M., Purba, M., Lestari, K., & Miranda, X. S. (2025). *Sampah Plastik Di Perguruan Tinggi*. *10*(1), 309–324.

Sirait, G., Surbakti, M., Nainggolan, D. A., & Malatua, M. (2026). The Integration of Artificial Intelligence in Enhancing Students ' Digital Literacy in Plant Taxonomy Course. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, *10*(January), 184–202.

Sitinjak, E. K., Marbun, J., Alexander, I. J., Sagala, I., & Statis, F. (2024). *Pengembangan E-LKPD Fluida Statis Berbasis Model Learning Cycle 7E Menggunakan Aplikasi Canva*. 897–910. https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03.4856