

Edukasi Program Les Belajar Interaktif Berbasis Game Edukatif Bagi Anak-Anak Di Gereja HKBP Bethesda Perumnas Mandala

Tumpal Sirait¹

¹Fakultas Pertanian, Universitas HKBP Nommensen, Medan

Penulis korespondensi: tumpal.sirait@uhn.ac.id

Article History:

Received: June 2nd, 2026;

Revised: June 16th, 2026;

Accepted: June 10th, 2026;

Published: June, 10th, 2026;

Keywords: interactive learning, educational games, children's education, community service.

Abstract:

The Interactive Tutoring Program Based on Educational Games at HKBP Besthesdal Church is a Community Service initiative designed to enhance learning motivation, academic understanding, and character development among children aged 6–12 years. The program responds to the need for more engaging and interactive learning methods suited to children's developmental characteristics. The implementation consisted of four stages: preparation, implementation, evaluation, and reporting. Learning activities combined brief interactive instruction with educational games such as quizzes, puzzles, numeracy games, and role-playing. Evaluation results showed improvements in students' concentration, participation, teamwork, and self-confidence. Overall, game-based learning proved effective in creating an enjoyable and meaningful learning environment and has the potential to become a sustainable innovative model for supporting children's academic and character development within the church community.

Abstrak: Program Les Belajar Interaktif Berbasis Game Edukatif di Gereja HKBP Bethesda merupakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang bertujuan meningkatkan minat belajar, pemahaman akademik, dan pembentukan karakter anak usia 6–12 tahun melalui metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Program ini dirancang sebagai respons terhadap kebutuhan pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan perkembangan anak. Pelaksanaan kegiatan meliputi empat tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan pelaporan. Pembelajaran dilakukan dengan menggabungkan penyampaian materi secara singkat dan interaktif dengan berbagai game edukatif seperti kuis, puzzle, permainan berhitung, dan role play. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan konsentrasi, partisipasi, kerja sama, serta kepercayaan diri anak. Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis game terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna, serta berpotensi menjadi model pembelajaran inovatif yang berkelanjutan di lingkungan gereja.

Kata Kunci: pembelajaran interaktif, game edukatif, pendidikan anak, pengabdian kepada masyarakat.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam bidang Pendidikan (Alexander et al., 2025). Kemajuan teknologi memungkinkan masyarakat untuk mengakses berbagai sumber informasi dengan lebih mudah dan cepat (Alexander et al., 2025). Dalam dunia pendidikan, teknologi tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (Pardede et al., 2026). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, serta mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Simatupang et al., 2025). Seiring dengan perkembangan tersebut, berbagai pendekatan pembelajaran inovatif mulai dikembangkan untuk menyesuaikan dengan

karakteristik generasi saat ini. Salah satu pendekatan yang semakin banyak digunakan adalah pembelajaran berbasis permainan atau *game-based learning* (Alexander et al., 2024). Pendekatan ini memanfaatkan unsur permainan sebagai media pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar dalam suasana yang lebih menyenangkan dan tidak monoton (Sirait, 2025). Melalui permainan edukatif, peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan konsentrasi, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Sirait et al., 2026). Metode ini sangat efektif diterapkan pada anak-anak karena mereka pada umumnya lebih tertarik pada aktivitas yang bersifat visual, interaktif, dan menantang (Assidiqi et al., 2026).

Dalam proses pendidikan anak, kegiatan belajar tidak hanya berlangsung di lingkungan sekolah, tetapi juga dapat dilaksanakan melalui kegiatan pendidikan nonformal di masyarakat (Pardede et al., 2024). Salah satu bentuk kegiatan pendidikan nonformal yang banyak dilakukan adalah program les belajar atau bimbingan belajar (Pardede et al., 2026). Program ini bertujuan untuk membantu anak-anak dalam memahami materi pelajaran yang diperoleh di sekolah serta meningkatkan kemampuan belajar mereka (Harita et al., 2025). Selain itu, kegiatan bimbingan belajar juga dapat menjadi sarana untuk menumbuhkan motivasi belajar, membangun rasa percaya diri, serta mengembangkan keterampilan berpikir anak (Pardede et al., 2025). Namun demikian, dalam praktiknya kegiatan bimbingan belajar sering kali masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang berfokus pada penjelasan materi secara satu arah (Silaban et al., 2020). Metode tersebut terkadang membuat anak-anak merasa kurang tertarik mengikuti kegiatan belajar, terutama jika materi disampaikan secara monoton tanpa melibatkan aktivitas yang menarik (Silaban et al., 2021). Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran agar kegiatan bimbingan belajar dapat berlangsung secara lebih efektif dan menyenangkan bagi anak-anak (Silaban et al., 2021).

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan game edukatif sebagai media pembelajaran. Game edukatif merupakan permainan yang dirancang tidak hanya untuk memberikan hiburan, tetapi juga memiliki tujuan Pendidikan (Adhys et al., 2025). Melalui game edukatif, anak-anak dapat belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Susanti et al., 2025). Selain itu, penggunaan permainan dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik serta membantu mereka memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih mudah (Sirait et al., 2023).

Lembaga keagamaan seperti gereja juga memiliki peran yang penting dalam mendukung proses pendidikan anak-anak di lingkungan masyarakat (Sinura et al., 2024). Gereja tidak hanya berfungsi sebagai tempat ibadah, tetapi juga sebagai pusat kegiatan sosial, pendidikan, serta

pembinaan moral dan spiritual bagi jemaat (Saragih et al., 2025). Melalui berbagai kegiatan pembinaan yang dilakukan, gereja dapat berperan dalam membantu anak-anak mengembangkan potensi diri baik dari aspek intelektual, sosial, maupun spiritual (Pane et al., 2025). Oleh karena itu, kegiatan pendidikan yang dilaksanakan di lingkungan gereja dapat menjadi salah satu sarana yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran anak-anak di luar lingkungan sekolah (Siahaan et al., 2026). Huria Kristen Batak Protestan Bethesda merupakan salah satu gereja yang aktif melaksanakan berbagai kegiatan pembinaan bagi anak-anak jemaat. Salah satu kegiatan yang dilakukan adalah program les belajar bagi anak-anak yang bertujuan untuk membantu mereka memahami materi pelajaran yang diperoleh di sekolah (Sibarani et al., 2023). Namun demikian, kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih memerlukan inovasi agar dapat lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak-anak pada era digital saat ini (Siahaan et al., 2023). Oleh karena itu, penerapan metode pembelajaran interaktif berbasis game edukatif menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar tersebut (Sirait et al., 2024).

Berdasarkan kondisi tersebut, mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program edukasi les belajar interaktif berbasis game edukatif bagi anak-anak di lingkungan Huria Kristen Batak Protestan Bethesda. Program ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan partisipatif sehingga anak-anak dapat lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Melalui kegiatan ini, diharapkan anak-anak tidak hanya memperoleh tambahan pengetahuan terkait materi pelajaran, tetapi juga mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Sinaga et al., 2026). Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir, meningkatkan motivasi belajar, serta menumbuhkan kebiasaan belajar yang positif (Silaban et al., 2024). Bagi mahasiswa, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini juga menjadi sarana untuk mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan serta mengembangkan kemampuan berinteraksi dan berkontribusi secara langsung kepada masyarakat sebagai bagian dari pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi (Sinaga et al., 2024).

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di lingkungan Huria Kristen Batak Protestan Bethesda dengan sasaran utama anak-anak jemaat yang berada pada jenjang sekolah dasar. Program ini dilaksanakan oleh mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan dengan tujuan memberikan edukasi melalui program les belajar interaktif berbasis game edukatif guna meningkatkan motivasi serta pemahaman belajar anak-anak. Metode pelaksanaan kegiatan

menggunakan pendekatan partisipatif dan edukatif yang melibatkan anak-anak secara aktif dalam setiap proses pembelajaran (Pasaribu et al., 2024). Pendekatan ini dirancang agar kegiatan belajar tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif melalui pemanfaatan permainan edukatif (Alexander et al., 2023). Secara umum, pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut.

- **Tahap Persiapan**

Tahap persiapan merupakan tahap awal yang dilakukan sebelum kegiatan dilaksanakan. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pengurus gereja serta guru sekolah minggu untuk memperoleh izin dan menentukan waktu pelaksanaan kegiatan. Selain itu, tim juga melakukan identifikasi kebutuhan belajar anak-anak serta menyiapkan materi pembelajaran dan media game edukatif yang akan digunakan selama program berlangsung (Sirait et al., 2021).

- **Tahap Observasi**

Tahap observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi awal peserta kegiatan serta memahami karakteristik anak-anak yang akan mengikuti program les belajar. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman belajar anak, minat belajar, serta metode pembelajaran yang selama ini digunakan. Hasil observasi kemudian dijadikan sebagai dasar dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta (Silaen et al., 2025).

- **Tahap Perencanaan Program**

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, tim pengabdian menyusun rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan selama program berlangsung. Pada tahap ini disusun materi pelajaran yang akan diajarkan, jenis permainan edukatif yang akan digunakan, serta metode penyampaian materi yang bersifat interaktif. Perencanaan ini dilakukan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara sistematis dan terarah (Silaban et al., 2024).

- **Tahap Pelaksanaan Kegiatan**

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Pada tahap ini dilakukan kegiatan les belajar dengan pendekatan interaktif yang memadukan penjelasan materi dengan penggunaan game edukatif. Anak-anak diajak untuk belajar melalui berbagai aktivitas seperti kuis, permainan kelompok, tanya jawab, serta latihan soal yang dikemas dalam bentuk permainan. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga anak-anak dapat lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Silaban et al., 2025).

- **Tahap Evaluasi**

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan program yang telah dilaksanakan. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan terhadap partisipasi anak-anak selama kegiatan berlangsung serta melalui diskusi bersama peserta mengenai materi yang telah dipelajari. Selain itu, evaluasi juga dilakukan untuk mengetahui sejauh mana metode pembelajaran berbasis game edukatif dapat membantu meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar anak-anak (Silaban et al., 2025).

Melalui tahapan-tahapan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat berjalan secara efektif dan memberikan manfaat nyata bagi anak-anak jemaat di lingkungan gereja. Program les belajar interaktif berbasis game edukatif ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman materi pelajaran, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi anak-anak (Samosir et al., 2026).

3. HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan di lingkungan Huria Kristen Batak Protestan Bethesda berjalan dengan baik dan mendapat respon positif dari anak-anak jemaat yang mengikuti program les belajar. Program ini diikuti oleh anak-anak usia sekolah dasar yang secara aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, program les belajar interaktif berbasis game edukatif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Alexander et al., 2026). Anak-anak terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan belajar karena materi pelajaran disampaikan melalui permainan edukatif, kuis interaktif, serta berbagai aktivitas kelompok yang melibatkan partisipasi aktif peserta. Kondisi ini membuat anak-anak lebih mudah memahami materi yang diberikan serta lebih berani untuk bertanya dan menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, kegiatan ini juga menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar anak-anak. Hal ini terlihat dari tingkat kehadiran peserta yang cukup baik serta keterlibatan mereka dalam setiap sesi kegiatan. Anak-anak tidak hanya mengikuti kegiatan belajar dengan penuh semangat, tetapi juga menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang dipelajari. Penggunaan game edukatif sebagai media pembelajaran membantu anak-anak untuk belajar sambil bermain sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan (Pardede et al., 2026).

Hasil kegiatan juga menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat membantu meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap materi pelajaran yang diberikan. Melalui kegiatan kuis, permainan kelompok, serta latihan soal yang dikemas dalam bentuk permainan, anak-anak dapat mengingat dan memahami materi dengan lebih baik. Interaksi yang terjadi selama kegiatan juga membantu meningkatkan kemampuan komunikasi serta kerja sama antar peserta (Widjaja, 2026). Di samping memberikan manfaat bagi anak-anak, kegiatan ini juga memberikan pengalaman yang berharga bagi mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan serta belajar berinteraksi secara langsung dengan masyarakat. Selain itu, kegiatan ini juga membantu mahasiswa dalam mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama tim, serta kepedulian sosial terhadap lingkungan sekitar (Yunita Sari et al., 2026).

Secara keseluruhan, pelaksanaan program les belajar interaktif berbasis game edukatif di lingkungan gereja memberikan dampak positif bagi peningkatan motivasi dan pemahaman belajar anak-anak. Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran anak-anak di lingkungan masyarakat (Siahaan et al., 2026).

4. DISKUSI

Pelaksanaan program les belajar interaktif berbasis game edukatif dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dapat memberikan dampak positif terhadap proses belajar anak-anak. Kegiatan yang dilaksanakan di lingkungan Huria Kristen Batak Protestan Bethesda memperlihatkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan mampu meningkatkan keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran. Anak-anak yang mengikuti kegiatan menunjukkan antusiasme yang tinggi karena proses belajar tidak hanya dilakukan melalui penyampaian materi secara konvensional, tetapi juga melalui berbagai aktivitas permainan yang bersifat edukatif. Penggunaan game edukatif dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi anak-anak (Veby et al., 2025). Melalui permainan, anak-anak dapat belajar dalam suasana yang lebih santai dan menyenangkan sehingga mereka tidak merasa terbebani dalam memahami materi Pelajaran (Sitorus et al., 2025). Pendekatan ini sejalan dengan konsep pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Dengan adanya interaksi yang lebih intens antara pengajar dan peserta, anak-anak menjadi lebih

berani untuk bertanya, berdiskusi, serta mengemukakan pendapat mereka selama kegiatan berlangsung (Sigirot et al., 2024).

Selain meningkatkan partisipasi peserta, penerapan metode pembelajaran berbasis permainan juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar anak-anak. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Anak-anak yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih aktif mengikuti kegiatan belajar serta lebih mudah memahami materi yang diberikan (Alexander et al., 2025). Dalam kegiatan ini, penggunaan game edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan sehingga anak-anak terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap sesi pembelajaran (Alexander et al., 2024).

Hasil kegiatan juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dapat membantu anak-anak dalam memahami dan mengingat materi pelajaran dengan lebih baik. Hal ini karena permainan edukatif tidak hanya melibatkan aspek kognitif, tetapi juga melibatkan aspek emosional dan sosial peserta didik. Melalui aktivitas permainan, anak-anak dapat belajar bekerja sama dengan teman, melatih kemampuan berpikir, serta meningkatkan konsentrasi dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan selama kegiatan berlangsung. Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa lembaga keagamaan seperti gereja dapat berperan sebagai ruang pembelajaran alternatif bagi anak-anak di lingkungan masyarakat (Sirait et al., 2025). Melalui program pendidikan nonformal yang dilaksanakan di gereja, anak-anak dapat memperoleh tambahan pengetahuan serta pengalaman belajar yang mendukung perkembangan mereka. Dalam hal ini, gereja tidak hanya berfungsi sebagai tempat ibadah, tetapi juga sebagai wadah pembinaan dan pengembangan potensi generasi muda (Alexander et al., 2025).

Selain memberikan manfaat bagi anak-anak, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini juga memberikan pengalaman yang berharga bagi mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan. Mahasiswa tidak hanya menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan, tetapi juga belajar memahami kondisi masyarakat secara langsung serta mengembangkan kemampuan komunikasi dan kerja sama dalam melaksanakan kegiatan sosial (Siahaan et al., 2026). Hal ini sejalan dengan tujuan pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi yang menekankan pentingnya kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagai bagian dari tanggung jawab akademik. Dengan demikian, penerapan metode pembelajaran interaktif berbasis game edukatif dalam program les belajar di lingkungan gereja dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif (Sirait, 2024). Metode ini tidak hanya mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar

anak-anak, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif perlu terus dikembangkan agar kegiatan pendidikan nonformal di masyarakat dapat memberikan manfaat yang lebih optimal bagi perkembangan anak-anak (Sari, 2023).

5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program les belajar interaktif berbasis game edukatif yang dilaksanakan oleh mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan di lingkungan Huria Kristen Batak Protestan Bethesda menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat memberikan dampak positif terhadap proses belajar anak-anak. Penggunaan game edukatif sebagai media pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga anak-anak lebih aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan yang dilaksanakan.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar, partisipasi, serta pemahaman anak-anak terhadap materi pelajaran yang diberikan. Melalui pendekatan belajar sambil bermain, anak-anak dapat memahami materi dengan lebih mudah dan merasa lebih nyaman mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini juga membantu mengembangkan kemampuan sosial anak-anak seperti kerja sama, komunikasi, dan keberanian dalam menyampaikan pendapat. Kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat bagi anak-anak jemaat, tetapi juga memberikan pengalaman yang berharga bagi mahasiswa dalam mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Dengan demikian, program les belajar interaktif berbasis game edukatif dapat menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas kegiatan pendidikan nonformal bagi anak-anak di lingkungan gereja.

6. PENGAKUAN

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas penyertaan-Nya sehingga kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dapat dilaksanakan dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Pendeta dan seluruh jemaat HKBP Bethesda yang telah memberikan izin serta dukungan terhadap pelaksanaan program pengabdian dan telah mendukung dan berpartisipasi selama PkM ini berlangsung.

DAFTAR REFERENSI

- Adhys, N., Fadhilah, N., Suprijono, A., Imron, A., Larasati, D. A., Studi, P., Pendidikan, S., Ilmu, F., Politik, I., & Negeri, U. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Menggunakan Media Nearpod Terhadap Capaian Pembelajaran Pengetahuan Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMPN 33 Surabaya. *Dialektika Pendidikan IPS*, 5(2), 193–208.
- 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., Sinurat, H., Nainggolan, J. R., & Sirait, G. (2024). Edukasi Permasalahan Hoaks dan Cyberbullying Pada Remaja Gereja Pentakosta Indonesia (GPI) Sidang Paya Kapar Kota Tebingtinggi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 5(2), 2379–2383.
- 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. (2025a). Pengendalian Cyberbullying Dan Hoax Melalui Pelatihan Terbimbing Di SMK Negeri 2 Tebing Tinggi. *MARSADA (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(1), 49–56.
- Alexander, I. J., Siregar, S. S., Sitorus, G. M. N., & Zalogo, W. K. (2025b). Pengendalian Cyberbullying Dan Hoax Melalui Pelatihan Terbimbing Di SMK Negeri 2 Tebing Tinggi. *Sinesia : Journal of Community Service*, 2(1), 49–56.
- Alexander, I. J., Surbakti, M., Sirait, G., & Silaban, R. (2026). Antimicrobial Activity Test of Alkaloid Rich Extract from Morinda citrifolia Leaves Against the Growth of Pathogenic Bacteria Staphylococcus aureus and Escherichia coli. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 10(April), 222–234.
- Assidiqi, A. H., Sadiyah, D., Islam, P. A., Islam, M. S., Islam, P. A., Islam, M. S., Islam, P. A., & Islam, M. S. (2026). *IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN MENDALAM (DEPP LEARNING) DI SEKOLAH DASAR SEBAGAI PENGUATAN*. 02.
- 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.
- 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, D. L., Pardede, L., Siahaan, M., Alexander, I. J., & Sirait, G. (2024). *IMPLEMENTASI*

- MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA PADA MATERI PERSAMAAN KEDUDUKAN WARGA NEGARA. *Jurnal Darma Agung*, 32(6), 426–430.
- Pardede, D. L., Padang, I., Sirait, G., & Josafat, I. (2026). Improving The Quality of Education Through Healthy Optimization and Literacy Association. *Marsiurupan: Journal of Community Service*, 1(1), 52–61.
- Pardede, D. L., Pardede, L., Marpaung, R., Siahaan, M. M., Pardede, D. L., Pardede, L., Marpaung, R., & Siahaan, M. M. (2025). A Phenomenological Exploration Of Spiritual Encounters In Medan ' s Christian Communities. *Jurnal PSSA: Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 10(2), 587–599.
- 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>
- 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).
- Sam, P., Sitorus, P., Situmorang, E., Sirait, G., Ms, A. A., Sirait, G. D., Arista, K. J., & Pematangsiantar, H. N. (2025). PELATIHAN PENINGKATAN NILAI TAMBAH JAGUNG DARI PENGOLAHAN HINGGA PEMASARAN DIGITAL BAGI KELOMPOK TANI HARAPAN JAYA DI DESA BALATA DUA PARBALAN. *Nusantara Hasana Journal*, 5(7), 243–249.
- 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.
- Sari, A. (2023). Edukasi Masyarakat Pedesaan dalam Pencegahan Penyebaran Berita Hoax. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia (JPKMI)*, 3(2), 135–141. <https://doi.org/10.55606/jpkmi.v3i2.1470>
- 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, M. M., Simanjuntak, H., & Alexander, I. J. (2026). Edukasi Penguatan Pemahaman Hukum Perdata tentang Etika Bermedia Sosial dan Perlindungan Data Pribadi Siswa SMA. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 169–182.
- 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., Hutahaeen, 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., Hutahaeen, 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, B., Surbakti, M. B., Josafat, I., & Silaban, A. (2024). *Lensa : Jurnal Kependidikan Fisika Identifikasi Miskonsepsi Peserta Didik SMA Melalui Tes Diagnostik Four-Tier pada Hukum Newton Identification of Senior High School Learner ' s Misconceptions Through A Four-Tier Diagnostic Test on Newton ' s Law PENDAHULU*. 12(2), 260–274.
- 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 Wisdrom (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.
- 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).
- 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., 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.

- Sirait, S. (2024). *IMPLEMENTASI MODEL DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA PADA MATERI MISI PL & PB*. 2(3), 98–102.
- Susanti, Silalahi, D. P., Siahaan, M. M., Simanullang, Y., Pasaribu, A., Butarbutar, H. R., Alexander, I. J., Sirait, G., & Simamora, R. (2025). Pelatihan Penerapan Teknologi Pendidikan untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di SD Melbourne Medan. *JURNAL ComunitÃ Servizio : Jurnal Terkait Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, Terkhusus Bidang Teknologi, Kewirausahaan Dan Sosial KemasyarakatanServizio*, 07(2), 289–298.
- Veby, M., Munthe, R., Sibarani, I. S., Sitorus, L., Clara, E. D., Siburian, T. J., & Siburian, A. F. (2025). *CHAT MENINGKATKAN PENGUATAN KOMPETENSI GURU DI SMA NEGERI 1 DOLOK PARDAMEAN*. 3(2), 440–455. <https://doi.org/10.58540/sambarapkm.v3i2.846>
- Widjaja, G. (2026). CORPORATE COMPLIANCE MANAGEMENT WITH CONSUMER PROTECTION IN ELECTRONIC TRANSACTIONS: CIVIL LAW PERSPECTIVES AND ECONOMIC IMPLICATIONS. *International Journal of Social and Education (INJOSEDU)*, 2(12), 1518–1528.
- Yunita Sari, N., Alexander, I. J., & Nainggolan, J. (2026). UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI TENGAH TRANSFORMASI DIGITAL. *PENDIS (Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial)*, 5(2).