JUKESHUM
Jurnal Pengabdian Masyarakat
https://ojs.unhaj.ac.id/index.php/jukeshum/index

E-ISSN : 2774-4698
Vol. 6 No. 1, Januari 2026
Hal. 202-208

IMPLEMENTATION OF COMMUNITY SERVICE INTERACTIVE LEARNING TO PREVENT SEXUAL VIOLENCE IN CHILDREN AGED 4-6 YEARS USING THE KAHOOT APPLICATION

PELAKSANAAN PENGABDIAN MASYARAKAT PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENCEGAHAN KEKERASAN SEKSUAL ANAK USIA 4-6 TAHUN MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT

Suhartini[1*], Lolita Nugraeny[2], Sumiatik[3], Rizki Noviyanti Harahap[4], Dewi Sartika[5]
[1,2,3,4,5] Program Studi Kebidanan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Haji Sumatera Utara, Medan, Indonesia
E-mail: suhartini1902@gmail.com*
*Corresponding Author

Submitted: 9/12/2025	**Reviewed:** 16/12/2025	**Accepted:** 17/2/2026

ABSTRACT

The problem faced by the partner, Adiba Humairoh Kindergarten, relates to the high risk of sexual violence in children aged 4-6 years and a lack of understanding among children, parents, and teachers regarding sexual violence prevention. Children are vulnerable due to the lack of age-appropriate education and less interactive methods. Teachers and parents are also insufficiently equipped to implement prevention effectively in the educational environment and at home.
The solution offered is interactive learning using the Kahoot application, a fun and accessible educational medium for young children. This solution includes increasing children's understanding of bodily privacy and types of sexual violence, developing skills to refuse inappropriate touching, actively involving teachers and parents through training and outreach, and regular evaluation through pre- and post-tests. Kahoot technology enables teaching using an interactive quiz method that can optimally increase children's participation and absorption.
The program's target output is for children to be able to identify body parts that should be protected and understand the dangers of sexual violence, with a minimum of 80% correct quiz answers. Furthermore, children are expected to be able to practice refusing inappropriate touching, with a 75% success rate. Teachers and parents participating in the training are expected to understand their preventive role, with a participation rate of 90% or greater. Children's active learning levels are expected to be at least 85%. Evaluations will demonstrate a minimum 20% increase in scores between the pre-test and post-test.
With an eight-month implementation period, all stages are systematically organized, from preparation, training, interactive learning implementation, monitoring, evaluation, and ongoing coaching. This plan ensures not only the transfer of knowledge but also practical skills and environmental support from teachers and parents for vulnerable children.

Keywords: *Interactive Education, Child Sexual Violence, Kahoot Application, Early Prevention.*

ABSTRAK

Permasalahan yang dihadapi mitra, TK Adiba Humairoh, terkait tingginya risiko kekerasan seksual pada anak usia 4-6 tahun dan kurangnya pemahaman anak maupun orang tua serta guru mengenai pencegahan kekerasan seksual. Anak-anak rentan karena minimnya edukasi yang sesuai usia dan metode yang kurang interaktif. Guru dan orang tua juga belum cukup dibekali kemampuan untuk menerapkan pencegahan secara efektif dalam lingkungan pendidikan dan rumah.

Solusi yang ditawarkan adalah pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media edukasi yang menyenangkan dan mudah diakses anak usia dini. Solusi ini meliputi peningkatan pemahaman anak tentang privasi tubuh dan jenis-jenis kekerasan seksual, pengembangan keterampilan menolak sentuhan yang tidak pantas, pelibatan aktif guru dan orang tua melalui pelatihan dan sosialisasi, serta evaluasi berkala melalui pre-test dan post-test. Teknologi Kahoot memungkinkan pengajaran dengan metode kuis interaktif yang dapat menaikkan partisipasi dan daya serap anak secara optimal.

Target luaran program adalah anak-anak mampu mengenali bagian tubuh yang harus dilindungi dan memahami bahaya kekerasan seksual dengan minimal 80% menjawab kuis dengan benar. Selain itu, anak diharapkan mampu mempraktikkan penolakan sentuhan tidak pantas dengan kemampuan mencapai 75%. Guru dan orang tua yang mengikuti pelatihan diharapkan memahami peran preventif mereka dengan tingkat partisipasi ≥90%. Tingkat aktifitas anak dalam pembelajaran minimal 85%. Evaluasi akan menunjukkan peningkatan skor minimal 20% antara pre-test dan post-test.

Dengan durasi pelaksanaan selama 8 bulan, seluruh tahapan diatur sistematis dari persiapan, pelatihan, implementasi pembelajaran interaktif, monitoring, evaluasi hingga pembinaan berkelanjutan. Rencana ini menjamin tidak hanya transfer ilmu pengetahuan tetapi juga keterampilan praktis dan dukungan lingkungan dari guru dan orang tua bagi anak-anak yang rentan.

Kata Kunci: Pendidikan Interaktif, Kekerasan Seksual Anak, Aplikasi Kahoot, Pencegahan_Dini

PENDAHULUAN

Kondisi eksisting mitra sasaran, TK Adiba Humairoh di Kecamatan Patumbak, Kabupaten Deli Serdang, saat ini mencerminkan situasi pendidikan anak usia dini dalam konteks sosial-ekonomi dan lingkungan yang spesifik. Sekolah ini berdiri sejak 2020 dan melayani sekitar 50-70 anak usia 4-6 tahun per tahun ajaran, dengan jumlah guru pengajar sekitar 3-5 orang yang memiliki kompetensi di bidang pendidikan anak usia dini. Fasilitas sekolah cukup memadai, namun masih minim dukungan teknologi pembelajaran interaktif yang terintegrasi secara optimal.

Dari sisi demografi, wilayah Patumbak dihuni mayoritas keluarga kelas menengah ke bawah, dengan sekitar 40-60% orang tua bekerja di sektor industri dan perdagangan informal yang menyebabkan variasi tingkat perhatian dan pengawasan terhadap anak di rumah. Berdasarkan data kesehatan dan pendidikan setempat, sekitar 10-15% anak usia dini di daerah ini berisiko mengalami berbagai bentuk kekerasan, termasuk seksual, sebagian dipengaruhi oleh rendahnya pengetahuan keluarga dan lingkungan.

Secara edukatif, materi pencegahan kekerasan seksual yang ada belum cukup disosialisasikan secara sistematis dan interaktif kepada anak-anak maupun tenaga pendidik, dengan hampir 80% pembelajaran di TK konvensional berbasis ceramah atau pengulangan tanpa media audiovisual yang menarik. Hal ini menyebabkan rendahnya tingkat pemahaman dan kesiapan anak dalam mengenali serta melindungi diri dari potensi kekerasan sejak dini.

Dari sisi potensi, anak usia 4-6 tahun di wilayah ini memiliki kemampuan adaptasi yang baik terhadap pembelajaran interaktif, namun terdapat keterbatasan sarana dan metode

edukasi yang menarik dan sesuai dalam pencegahan kekerasan seksual. Kondisi kewilayahan Kecamatan Patumbak merupakan area semi-perkotaan dengan sebagian masyarakat bekerja sebagai buruh pabrik dan sektor informal lainnya, yang dapat berimplikasi pada tingkat pengawasan anak di rumah.

Permasalahan utama adalah rendahnya pemahaman anak-anak dan lingkungan tentang bahaya kekerasan seksual serta cara perlindungan diri sejak dini. Kurangnya materi edukasi yang interaktif dan menarik memicu rentan munculnya kasus kekerasan seksual pada anak usia dini. Lingkungan sosial dan ekonomi juga berkontribusi pada minimnya perhatian terhadap isu ini.

Dampak terhadap anak dan komunitas, menunjukkan bahwa kurangnya edukasi preventif menyebabkan vulnerabilitas tinggi terhadap kekerasan, dengan dampak psikologis dan fisik yang signifikan bila terjadi. Mitra sekolah dan masyarakat sadar akan masalah ini, tetapi keterbatasan sumber daya dan metode pembelajaran inovatif menjadi kendala utama dalam pelaksanaan program perlindungan anak yang efektif.

Solusi yang ditawarkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Kahoot di TK Adiba Humairoh yang mampu mendorong keterlibatan aktif anak-anak melalui permainan kuis digital. Model pembelajaran ini disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini yang suka belajar sambil bermain, sehingga edukasi pencegahan kekerasan seksual dapat diterima lebih baik dan efektif. Dengan pendampingan guru dan dukungan sekolah, kegiatan ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan sekolah yang lebih aman dan sadar akan pentingnya perlindungan anak.

Oleh karena itu, implementasi pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Kahoot merupakan solusi yang strategis untuk mengisi celah edukasi ini, dengan potensi meningkatkan engagement anak dan efektivitas pemahaman materi pencegahan secara kuantitatif dan kualitatif, serta mendorong kolaborasi terpadu antara sekolah, keluarga, dan komunitas dalam upaya perlindungan anak yang berkelanjutan. Dengan demikian, pemberdayaan melalui teknologi edukasi ini sekaligus mengoptimalkan potensi anak dan meningkatkan kesadaran komunitas terhadap isu kekerasan seksual secara komprehensif sesuai kondisi eksisting wilayah dan mitra sasaran.

METODE

Metode Kegiatan pengabdian ini adalah sosialisasi, pelatihan, penerapan evaluasi, dan program berkelanjutan

a. Sosialisasi
- Menyebarluaskan informasi program kepada pihak sekolah, guru, orang tua, dan masyarakat sekitar.
- Mengadakan pertemuan awal untuk menjelaskan tujuan, manfaat, dan skema pembelajaran interaktif dengan Kahoot.
- Mengundang partisipasi aktif guru dan orang tua sebagai pendukung program.

b. Pelatihan
- Pelatihan guru dan tenaga pendamping mengenai penggunaan aplikasi Kahoot dan materi pencegahan kekerasan seksual yang sesuai usia.

- Pelatihan orang tua terkait peran mereka dalam mendukung pembelajaran dan pengawasan anak di rumah.
- Simulasi pembelajaran interaktif dengan anak-anak menggunakan Kahoot.

c. Penerapan Teknologi
- Implementasi pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Kahoot dalam kelas TK dengan panduan guru.
- Penggunaan fitur kuis edukatif yang ringan, menarik, dan mudah dipahami oleh anak usia 4-6 tahun.
- Monitoring penggunaan aplikasi untuk menyesuaikan materi dan metode bila diperlukan.

d. Pendampingan dan Evaluasi
- Pendampingan guru dan anak selama pelaksanaan pembelajaran interaktif.
- Pengawasan aktif dan bimbingan kepada anak dalam memahami dan mempraktikkan materi pembelajaran.
- Evaluasi menggunakan pre-test dan post-test melalui Kahoot untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan anak.

e. Keberlanjutan Program
- Membina forum komunikasi antara guru, orang tua, dan pengelola TK untuk melanjutkan edukasi secara berkala.
- Pelatihan lanjutan bagi guru dan sosialisasi berkelanjutan kepada orang tua.
- Pengembangan materi pembelajaran dan aplikasi secara berkelanjutan berdasarkan evaluasi dan kebutuhan lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat adalah anak-anak mampu mengenali bagian tubuh yang harus dilindungi dan memahami bahaya kekerasan seksual dengan minimal 80% menjawab kuis dengan benar. Selain itu, anak diharapkan mampu mempraktikkan penolakan sentuhan tidak pantas dengan kemampuan mencapai 75%. Guru dan orang tua yang mengikuti pelatihan diharapkan memahami peran preventif mereka dengan tingkat partisipasi ≥90%. Tingkat aktifitas anak dalam pembelajaran minimal 85%. Evaluasi akan menunjukkan peningkatan skor minimal 20% antara pre-test dan post-test.

Kegiatan ini sejalan dengan SDG 4, khususnya target 4.2 yang memastikan akses anak usia dini terhadap layanan pendidikan berkualitas agar siap memasuki pendidikan dasar. Kegiatan juga mendukung Indikator Kinerja Utama (IKU) terkait peningkatan mutu pendidikan dan perlindungan anak, serta Asta Cita yang fokus pada inovasi pembelajaran dan perlindungan peserta didik.

Tabel 1. Indikator Capaian Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Solusi	Target Luaran	Indikator Capaian
1	Peningkatan pemahaman tentang privasi tubuh	Anak mampu menyebutkan bagian tubuh yang harus dijaga dan mengetahui jenis pelecehan	≥80% anak dapat menjawab kuis Kahoot dengan benar
2	Pengembangan keterampilan perlindungan diri	Anak dapat mempraktikkan cara menolak dengan tegas dan mencari bantuan	≥75% anak menunjukkan kemampuan simulasi menolak sentuhan
3	Pelibatan guru dan orang tua	Guru dan orang tua memahami peran serta teknik pencegahan kekerasan seksual	Pelatihan guru dan sosialisasi diikuti ≥90% peserta target
4	Penggunaan media digital edukatif	Pembelajaran menarik dan interaktif, meningkatkan partisipasi anak	Tingkat partisipasi aktif ≥85% selama aktivitas Kahoot
5	Evaluasi dan monitoring	Tersedianya data peningkatan pengetahuan dan keterampilan anak	Peningkatan skor post-test ≥20% dibanding pre-test



Gambar 1. Fasilitator kegiatan



Gambar 2. Aplikasi Kahoot



Gambar 3. Fhoto Bersama

KESIMPULAN

Hasil pengabdian masyarakat didapatkan bahwa implementasi pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Kahoot merupakan solusi yang strategis untuk mengisi celah edukasi ini, dengan potensi meningkatkan engagement anak dan efektivitas pemahaman materi pencegahan secara kuantitatif dan kualitatif, serta mendorong kolaborasi terpadu antara sekolah, keluarga, dan komunitas dalam upaya perlindungan anak yang berkelanjutan. Dengan demikian, pemberdayaan melalui teknologi edukasi ini sekaligus mengoptimalkan potensi anak dan meningkatkan kesadaran komunitas terhadap isu kekerasan seksual secara komprehensif sesuai kondisi eksisting wilayah dan mitra sasaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian masyarakat mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Haji Sumatera Utara yang telah membantu dan memfasilitasi tim pengabdian masyarakat dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat. Terima kasih juga tim pengabdian masyarakat ucapkan kepada mitra pengabdian masyarakat yang sudah membantu terlaksananya pengabdian masyarakat.

REFERENSI

Abdillah, R. K. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer, 92-102.

Kemenko Pembangunan Manusia dan Kebudayaan RI. (2025). Pengembangan PAUD HI untuk Mendukung Penurunan Stunting di Indonesia. Jakarta: Kemenko PMK.

Jurnal FK UISU. (2024). Observasi dan Edukasi Stunting pada Anak.

Riska Alkadri. Pendidikan Pencegahan Kekerasan Seksual pada Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak, edisi Oktober 2024.

Ahmad et al. Interaktif Edukatif Pencegahan Pelecehan Seksual pada Anak, Jurnal Ahmar Educare, vol. 15, no. 2, 2025.

Jurnal Pengabdian Masyarakat Ahmar Educare. Pencegahan Kekerasan Seksual pada Anak Melalui Edukasi Interaktif, 2025.

Sudirman dkk. Panduan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat Berbasis Teknologi, 2019.

Handoko, H. Metode Pengabdian kepada Masyarakat di Lingkungan Pendidikan, 2016.

Aljawarneh et al. Model Pelaksanaan Program Pengabdian dengan Pendekatan Partisipatif, Jurnal Pengabdian Indonesia, 2018.

Kurniawan et al. Evaluasi dan Keberlanjutan Program Pengabdian Masyarakat. Jurnal Pengabdian, 2019.