

Professional Competence Of Teachers In Preparing Technology-Based Learning Media Using The Kahoot Application For The Young Generation In The Society 5.0 Era At SMA Negeri 1 Perbaungan

Kompetensi Profesional Guru Pak Dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi Kahoot Bagi Generasi Muda Di Era Society 5.0 Di SMA Negeri 1 Perbaungan

Yuni Virginia Angelika Pasaribu¹, Nurliani Siregar², Udur Ernita Aritonang³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Agama Kristen, Universitas HKBP Nommensen Medan^{1,2,3}

Email : yunivirginiaangelika.pasaribu@student.uhn.ac.id¹, nurlianisiregar@uhn.ac.id², udur.ernita@uhn.ac.id³

*Corresponding Author

Received : 20 August 2025, Revised : 12 September 2025, Accepted : 6 October 2025

ABSTRACT

This study aims to describe the professional competence of Christian Religious Education (PAK) teachers in preparing learning media based on Kahoot application technology for the younger generation in the Society 5.0 era. The study used a descriptive qualitative method with a case study design on two PAK teachers and fifteen grade XI students at SMA Negeri 1 Perbaungan. The type of research used in the research is a qualitative approach. Data was collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing using triangulation techniques. The results of the study show that PAK teachers have professional competence in designing learning using Kahoot in a creative and varied way, while instilling Christian faith values such as honesty, cooperation, and mutual respect. The use of Kahoot has been proven to increase student motivation, participation, and understanding, although there are still obstacles such as an unstable internet network and device limitations. In conclusion, the professional competence of PAK teachers plays an important role in improving the quality of technology-based learning while forming the Christian character of the younger generation that is relevant to the demands of the Society 5.0 era.

Keywords: Teacher professional competence, Christian Religious Education, learning media, Kahoot, Society 5.0

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kompetensi profesional guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) dalam mempersiapkan media pembelajaran berbasis teknologi aplikasi Kahoot bagi generasi muda di era Society 5.0. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus terhadap dua guru PAK dan lima belas siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Perbaungan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah dengan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, lalu dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dengan teknik triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru PAK memiliki kompetensi profesional dalam merancang pembelajaran menggunakan Kahoot secara kreatif dan variatif, sekaligus menanamkan nilai iman Kristen seperti kejujuran, kerja sama, dan saling menghormati. Pemanfaatan Kahoot terbukti meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa, meskipun masih ditemui kendala seperti jaringan internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat. Kesimpulannya, kompetensi profesional guru PAK berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi sekaligus membentuk karakter Kristiani generasi muda yang relevan dengan tuntutan era Society 5.0.

Kata Kunci: Kompetensi Profesional Guru, Pendidikan Agama Kristen, Media Pembelajaran, Kahoot, Society 5.0

1. Pendahuluan

Pendidikan diuntut untuk tidak hanya mengembangkan aspek kognitif peserta didik, melainkan juga membentuk karakter supaya mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman tuntutan era *society* 5.0, yang telah mempengaruhi paradigma pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Pendidikan tidak lagi dapat dilaksanakan secara konvensional dan monoton, melainkan perlu disesuaikan dengan perkembangan teknologi karakteristik peserta didik masa kini.

Guru mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan. Peran guru akan tetap diperlukan, walau dengan perkembangan zaman dan teknologi yang semakin maju. Teknologi memang memudahkan segala urusan manusia, tetapi tidak mungkin dapat menggantikan peran guru. Zaman terus berubah dan berkembang, hal ini juga akan mempengaruhi dunia pendidikan yang akan berkembang sesuai dinamika peradaban manusia. Pendidikan dimasa lalu dan cara guru mengajar akan sangat berbeda dengan masa sekarang. Karena itu seorang guru juga harus bisa mengikuti perubahan tersebut dan menyesuaikan diri agar tidak ketinggalan zaman.

Untuk menjadi guru yang sekaligus berperan sebagai pembimbing siswa, harus menampilkan karakteristik kreatif dan inovatif dengan berbagai pembaharuan baik dalam kurikulum, strategi dan metode serta media dan teknologi baru yang lebih bermakna, bermanfaat dan berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran (Wulandari et al., 2023).

Dalam konteks Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, kompetensi ini meliputi kemampuan guru dalam menyampaikan kebenaran Firman Tuhan dengan pendekatan yang komunikatif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi pembelajaran adalah penggunaan aplikasi kahoot, yaitu sebuah platform pembelajaran berbasis kuis interaktif yang dapat diakses secara daring melalui perangkat digital. Aplikasi Kahoot memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dalam bentuk permainan edukatif yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik.

Media kahoot di gunakan sebagai variasi dalam kegiatan belajar mengajar, dikarenakan peserta didik butuh pembelajaran yang tidak monoton dan guru pun lebih bisa menggunakan media kahoot ini untuk menunjang pembelajarannya didalam kelas, sehingga anak lebih termotivasi dalam belajar dan merasa senang ketika proses kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Dengan perkembangan teknologi, penggunaan teknologi dasar memiliki dampak baik, karena dapat membuat siswa antusias untuk belajar, sehingga belajar menjadi menarik dan tidak membosankan. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu aplikasi Kahoot.

Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena media Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajari (Zulham & Widanty, 2021).

Generasi muda saat ini yang dikenal sebagai generasi z sangat akrab dengan dunia digital, mereka lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan cepat. Generasi digital membutuhkan metode pembelajaran yang inovatif berbasis teknologi dan memberikan ruang untuk eksplorasi mandiri jika pembelajaran tidak disesuaikan dengan karakteristik mereka, maka proses Pendidikan akan kehilangan makna dan tidak mampu mencapai hasil yang maksimal.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, penggunaan media seperti aplikasi kahoot dapat menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan materi ajar dengan pendekatan kontekstual. Misalnya, guru dapat membuat kuis mengenai tokoh-tokoh alkitab, kisah-kisah imam, atau prinsip etika kristen melalui aplikasi kahoot. Namun demikian, masih banyak guru Pendidikan Agama Kristen yang belum mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran

secara optimal. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti keterbatasan pengetahuan dan keterampilan teknologi, kurangnya pelatihan, serta keterbatasan fasilitas sekolah, akibatnya potensi penggunaan media pembelajaran digital seperti aplikasi kahoot belum dimanfaatkan serta maksimal dalam mendukung proses pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.

Saat ini, pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman, termasuk dalam hal penggunaan teknologi. Namun, pada kenyataannya, banyak guru Pendidikan Agama Kristen masih menggunakan cara mengajar yang lama dan belum memanfaatkan media pembelajaran digital seperti Kahoot secara maksimal. Ini menunjukkan adanya perbedaan antara tuntutan pembelajaran modern dengan kemampuan guru dalam menerapkannya. Selain itu, generasi muda sekarang yang disebut generasi Z sangat akrab dengan dunia digital dan lebih suka belajar dengan cara yang cepat, menarik, dan interaktif.

Padahal, aplikasi Kahoot sebenarnya sangat potensial karena menyenangkan dan bisa meningkatkan semangat belajar siswa, tetapi penggunaannya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen masih sangat terbatas. Ini menjadi bukti bahwa kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran seperti Kahoot masih belum merata. Secara teori, guru profesional seharusnya sudah bisa memanfaatkan teknologi, tetapi di lapangan masih banyak guru Pendidikan Agama Kristen yang belum menguasai keterampilan tersebut. Selain itu, penelitian tentang penggunaan Kahoot oleh guru Pendidikan Agama Kristen juga masih sangat jarang, terutama yang dilakukan di sekolah-sekolah seperti SMA Negeri 1 Perbaungan. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kekosongan tersebut dan membantu melihat bagaimana sebenarnya kesiapan guru Pendidikan Agama Kristen dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

2. Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Kompetensi Profesional Guru

Kompetensi profesional guru pada dasarnya merujuk pada kemampuan dan kecakapan seorang guru dalam menjalankan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pendidik. Kompetensi diartikan sebagai perpaduan antara pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang tercermin dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Dengan kompetensi yang dimiliki, guru tidak hanya dituntut menguasai materi, tetapi juga mampu membina serta mengembangkan kemampuan siswa secara profesional dalam proses pembelajaran.

Selain itu, kompetensi guru juga mencakup kelayakan dan kualitas untuk melaksanakan tugas profesional dengan standar tertentu. Seorang guru profesional dituntut tidak sekadar menjalankan rutinitas mengajar, tetapi harus mampu menunjukkan perilaku yang mencerminkan kualitas kerja yang bermutu. Hal ini meliputi penguasaan berbagai pendekatan dan metode mengajar, keterampilan dalam memilih teknik evaluasi, serta kemampuan menyesuaikan strategi pembelajaran agar efektif dalam mengukur kemajuan siswa (Simamora et al., 2023).

Profesionalisme guru erat kaitannya dengan konsep profesi. Istilah profesi sendiri berasal dari kata Latin *profiteor* yang berarti “mengaku.” Dalam konteks pendidikan, profesionalisasi guru berarti proses pengakuan terhadap keguruan sebagai sebuah profesi dengan standar pengetahuan, kualifikasi, kode etik, dan perilaku tertentu. Guru sebagai tenaga profesional harus memenuhi kriteria ini agar pekerjaannya tidak hanya dianggap sebagai pekerjaan rutin, melainkan sebuah profesi yang memiliki dasar keilmuan dan tanggung jawab moral.

2. Kompetensi Profesional Guru PAK dalam Konteks Pendidikan Kristen

Kompetensi profesional guru Pendidikan Agama Kristen mencakup kemampuan untuk menguasai, mengembangkan, dan menyajikan materi pembelajaran secara kreatif serta relevan dengan kebutuhan peserta didik. Guru tidak hanya dituntut memahami isi materi Alkitab atau ajaran iman Kristen, tetapi juga harus mampu mengolah materi tersebut agar

mudah dipahami, menarik, dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari siswa (Alisyah & Riniwati, 2024).

Menurut (Gule, 2021) kompetensi profesional juga menuntut guru Pendidikan Agama Kristen memiliki penguasaan yang baik terhadap standar kompetensi dan kompetensi dasar pada setiap mata pelajaran. Artinya, guru harus memahami kurikulum secara mendalam, mengetahui capaian pembelajaran yang diharapkan, serta mampu merancang strategi pembelajaran yang sesuai. Dengan demikian, setiap kegiatan belajar tidak hanya terpaku pada penyampaian informasi, tetapi juga mengarah pada pencapaian kompetensi yang utuh, baik pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Lebih jauh lagi, kompetensi profesional guru Pendidikan Agama Kristen mengandung unsur kreativitas dalam menyesuaikan materi dengan perkembangan zaman, teknologi, dan karakteristik generasi muda. Di era digital dan *Society 5.0*, siswa lebih mudah terhubung dengan teknologi, sehingga guru perlu mengintegrasikan metode, media, dan pendekatan yang inovatif seperti penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif. Dengan penguasaan standar kompetensi yang kokoh dan kemampuan mengolah materi secara kreatif, guru Pendidikan Agama Kristen dapat memastikan bahwa pembelajaran tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga membentuk spiritualitas, karakter, dan nilai-nilai Kristiani dalam diri siswa.

3. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Media pembelajaran berperan penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar karena membantu guru menyampaikan materi dan mempermudah siswa memahami konsep secara konkret. Selain menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, dan motivasi, media juga memberi dampak positif terhadap konsentrasi, keterlibatan emosional, serta rasa percaya diri siswa, sehingga penggunaannya menjadi bagian integral dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna (Wulandari et al., 2023).

Saat ini kemajuan teknologi dalam pembelajaran telah menghadirkan perubahan besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Teknologi tidak hanya mempermudah akses terhadap sumber belajar digital seperti *e-book*, video, dan materi interaktif, tetapi juga menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan personal sesuai kebutuhan siswa (Said, 2023). Walaupun demikian, penerapannya tetap menghadirkan tantangan tersendiri, sehingga diperlukan strategi dan penelitian yang mendalam agar teknologi benar-benar berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan bermakna.

Fungsi Media Pembelajaran pada dasarnya fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Menurut (Hasan et al., 2025) dalam suatu proses belajar mengajar, terdapat unsur yang amat penting dalam metode mengajar dan media pembelajaran yang saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang digunakan.

4. Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran

Aplikasi Kahoot sebagai salah satu aplikasi yang muncul di era *society 5.0* adalah bagian dari respon atas perkembangan zaman yang serba praktis berbasis teknologi, namun memberi implikasi positif, karena kehadirannya dapat digunakan dalam proses pembentukan desain pembelajaran konstruktif. Aplikasi kahoot merupakan salah satu game yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran yang berupa kuis online yang interaktif (Niama et al., 2023).

Kahoot merupakan platform game edukatif yang dapat diakses oleh siapa saja bersifat gratis. Kahoot menyediakan layanan fitur yang bertujuan membuat kuis yang menarik dan dapat membuat pelajar lebih aktif lagi dalam belajar. Kahoot, mengarahkan pelajar untuk dapat bersaing dalam permainan kuis yang telah dibuat untuk meningkatkan point supaya mendapatkan nilai tinggi. Pada aplikasi ini dapat di akses melalui smartphone ataupun laptop untuk digunakan pada guru dan siswa (Permana, 2021).

Perancang Kahoot dapat menggambarkan Kahoot sebagai permainan pembelajaran

sosial. Kahoot diciptakan untuk menciptakan lingkungan kelas yang dapat mengaktifkan dan memotivasi siswa, menguji pengetahuan mereka, mengulang elemen penting dari ceramah dan menciptakan pengalihan yang menyenangkan dan kreatif dari proses pengajaran tradisional. Dalam penggunaan Kahoot juga dapat merancang kegiatan kuis atau evaluasi dan diskusi kelompok sehingga dapat meningkatkan pembelajaran yang lebih menarik.

Tujuan Kahoot adalah untuk melibatkan siswa secara interaktif dengan menekankan unsur menyenangkan dan bermain dalam suatu proses pengajaran dan pembelajaran (Niama et al., 2023) Kahoot dibuka secara umum untuk publik setelah perancangan aplikasi Kahoot selesai, aplikasi ini diluncurkan dan menjadi media pembelajaran edukatif yang mudah dipakai guru serta siswa.

5. Integrasi Kompetensi Profesional Guru PAK dalam Media Teknologi di Era *Society* 5.0

Media pembelajaran berbasis teknologi dalam Pendidikan Agama Kristen terletak pada kemampuannya menjawab kebutuhan generasi muda yang hidup di tengah perkembangan teknologi digital. Generasi saat ini terbiasa dengan interaksi cepat, visual menarik, serta pembelajaran yang interaktif. Oleh karena itu, media berbasis teknologi seperti Aplikasi Kahoot yang dapat membantu guru Pendidikan Agama Kristen mengemas materi yang bersifat abstrak atau doktrinal menjadi lebih mudah dipahami dan relevan dengan konteks kehidupan siswa. Dengan dukungan media ini, guru mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, serta mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam Pendidikan Agama Kristen juga memiliki urgensi dalam membangun keterampilan di era *Society* 5.0, seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital. Melalui media yang interaktif, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman teoretis tentang iman Kristen, tetapi juga dilatih untuk menerapkan nilai-nilai Kristiani dalam kehidupan sehari-hari secara kreatif.

Media berbasis teknologi mampu menumbuhkan motivasi belajar, memperluas wawasan, serta memfasilitasi evaluasi yang lebih efektif bagi guru. Dengan demikian, penerapan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen tidak hanya menjadi alternatif, tetapi sebuah kebutuhan penting untuk menciptakan pendidikan yang relevan, bermakna, dan sejalan dengan tantangan era digital.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan rancangan studi kasus untuk memahami kompetensi profesional guru Pendidikan Agama Kristen dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya aplikasi Kahoot, di SMA Negeri 1 Perbaungan. Menurut (Sugiyono, 2019), penelitian kualitatif deskriptif menekankan pengumpulan data non-numerik guna menggambarkan realitas dan pengalaman partisipan secara mendalam. Rancangan studi kasus dipilih agar peneliti dapat menggali secara kontekstual integrasi kompetensi profesional guru dengan pemanfaatan teknologi di era *Society* 5.0.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi non-partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi (Sudaryono, 2017). Observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran PAK, wawancara dilakukan dengan 1 orang guru dan 6 orang siswa untuk memperoleh data mendalam, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai pelengkap dan triangulasi melalui analisis silabus, bahan ajar, serta modul pembelajaran.

4. Hasil Dan Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen mampu meningkatkan interaktivitas, motivasi, dan pemahaman siswa, sekaligus mencerminkan kompetensi profesional guru dalam merancang, mempersiapkan, serta melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi secara sistematis dan

terstruktur. Antusiasme siswa menjadi faktor pendukung utama yang membuat suasana kelas lebih hidup, sementara kendala seperti jaringan internet yang tidak stabil dan keterbatasan waktu menjadi tantangan yang perlu diantisipasi. Secara keseluruhan, penggunaan Kahoot terbukti efektif sebagai inovasi pembelajaran PAK di era *Society* 5.0 dengan tetap memperhatikan pengelolaan faktor pendukung dan penghambat.

Berdasarkan hasil observasi kepada guru dan siswa menunjukkan bahwa guru Pendidikan Agama Kristen memiliki kompetensi profesional yang baik dalam menguasai materi, memanfaatkan media Kahoot, serta menciptakan pembelajaran kreatif, interaktif, dan kontekstual sesuai silabus. Guru memandu siswa dengan sabar, menghadirkan variasi soal yang menarik, mengintegrasikan nilai iman Kristen, serta memanfaatkan hasil kuis sebagai sarana evaluasi dan umpan balik. Kendala teknis seperti jaringan internet dapat diatasi dengan strategi alternatif sehingga pembelajaran tetap efektif. Dari sisi siswa, tampak respon positif berupa antusiasme tinggi, partisipasi aktif, kerjasama yang sehat, serta peningkatan motivasi dan pemahaman materi yang bahkan mampu dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari. Secara keseluruhan, penggunaan Kahoot terbukti efektif meningkatkan kualitas pembelajaran PAK, baik dalam aspek kognitif, afektif, spiritual, maupun interaksi sosial di kelas.

Kompetensi profesional guru Pendidikan Agama Kristen tampak dalam kemampuan menyiapkan materi, berkomunikasi efektif, serta menghadirkan pembelajaran yang relevan dan menarik melalui aplikasi Kahoot, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang mampu mengintegrasikan teknologi secara sistematis dan fleksibel dalam perencanaan maupun pelaksanaan. Antusiasme siswa menjadi faktor pendukung utama yang membuat suasana belajar lebih interaktif, sementara Kahoot juga mempermudah evaluasi dan memungkinkan integrasi nilai iman Kristen dalam aspek kognitif, afektif, dan spiritual. Meski demikian, kendala berupa jaringan internet yang tidak stabil dan keterbatasan waktu persiapan teknis masih menjadi tantangan yang perlu diantisipasi agar pembelajaran tetap efektif.

1. Motivasi dan Pengalaman Belajar dengan Kahoot

Peserta didik merasa lebih senang dan termotivasi ketika menggunakan Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena adanya elemen permainan yang memunculkan kompetisi sehat di antara siswa. Hal ini membuat mereka lebih fokus mengikuti pelajaran, karena setiap pertanyaan menjadi tantangan yang harus dipecahkan. Kahoot juga membantu mengurangi rasa bosan yang biasanya muncul dalam metode belajar tradisional. Siswa merasa terdorong untuk menguasai materi agar dapat memperoleh skor tinggi dan bersaing dengan teman-teman mereka. Pengalaman ini menciptakan nuansa belajar yang menyenangkan, interaktif, sekaligus bermakna. Selain itu, siswa belajar untuk menerima kemenangan maupun kekalahan dengan sikap yang baik. Mereka mengembangkan semangat sportivitas, kerja sama, serta rasa percaya diri. Dengan demikian, Kahoot tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang berkesan. Penggunaan teknologi ini membuktikan bahwa pembelajaran digital dapat menjadi solusi yang relevan di era modern.

2. Pemahaman Materi dan Peran Guru

Pemahaman materi siswa semakin meningkat ketika guru menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran. Soal-soal yang disusun sesuai dengan materi membuat siswa lebih mudah memahami pelajaran secara kontekstual. Saat siswa menjawab salah, mereka langsung memperoleh penjelasan dari guru sehingga proses evaluasi menjadi lebih interaktif. Guru berperan penting, bukan hanya sebagai fasilitator teknologi, tetapi juga sebagai pembimbing dalam menjelaskan materi secara mendalam. Umpan balik yang diberikan guru membantu siswa memperbaiki kesalahan dan memahami konsep dengan lebih baik. Selain itu, guru menanamkan nilai iman Kristen, seperti kejujuran, kerja sama, dan saling menghargai melalui pembelajaran ini. Kehadiran guru juga menjadikan suasana belajar lebih terarah dan bermakna, karena nilai rohani terintegrasi dengan teknologi. Hal ini membuat siswa tidak hanya cerdas secara kognitif,

tetapi juga bertumbuh dalam karakter. Guru dianggap sebagai teladan dalam memanfaatkan teknologi digital secara kreatif dan positif. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran berbasis Kahoot sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola dan mengarahkan proses belajar.

3. Tantangan dan Interaksi Sosial dalam Pembelajaran

Dalam penggunaan Kahoot, peserta didik menghadapi beberapa tantangan seperti keterbatasan waktu menjawab soal, pertanyaan yang cukup panjang, dan kendala jaringan internet yang tidak selalu stabil. Tantangan tersebut mendorong mereka untuk lebih fokus dan mengatur strategi agar dapat menjawab dengan tepat. Meski ada hambatan, pengalaman ini justru mengajarkan siswa untuk tetap berusaha dan belajar dari kesalahan. Selain itu, Kahoot mampu meningkatkan interaksi sosial di antara siswa karena mereka terdorong untuk berdiskusi dan saling memberi masukan. Siswa juga belajar menghargai jawaban teman dan mengembangkan sikap kerja sama dalam menjawab pertanyaan. Melalui interaksi ini, suasana kelas menjadi lebih aktif dan penuh semangat kebersamaan. Beberapa siswa menyarankan agar pembelajaran lebih bervariasi dengan menambahkan media digital lain, seperti kuis berbasis gambar atau video. Mereka juga berharap adanya reward untuk meningkatkan motivasi belajar. Tantangan teknis dan sosial ini justru memperkaya pengalaman belajar mereka. Secara keseluruhan, Kahoot mendorong siswa tidak hanya belajar materi, tetapi juga mengasah keterampilan sosial.

5. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian mengenai kompetensi profesional guru Pendidikan Agama Kristen dalam mempersiapkan media pembelajaran berbasis teknologi aplikasi Kahoot bagi generasi muda di era *Society 5.0* di SMA Negeri 1 Perbaungan, dapat disimpulkan bahwa guru telah menunjukkan penguasaan yang baik dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Guru mampu merancang, mempersiapkan, dan mengimplementasikan kuis interaktif yang relevan dengan materi sekaligus sesuai dengan karakteristik generasi Z yang cenderung menyukai hal-hal visual, cepat, dan interaktif.

Selain itu, penggunaan aplikasi Kahoot terbukti dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Siswa merasa lebih senang, tertantang, dan terdorong untuk memahami materi karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang menyenangkan. Kehadiran Kahoot mampu mengatasi kejenuhan metode tradisional, sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar interaktif dan bermakna. Lebih jauh, guru tidak hanya menggunakan Kahoot sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana menanamkan nilai-nilai iman Kristen seperti kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab. Dengan demikian, pembelajaran PAK melalui Kahoot tidak hanya mengembangkan ranah kognitif, tetapi juga menyentuh aspek afektif dan spiritual sesuai.

Adapun kendala utama dalam pemanfaatan aplikasi ini adalah keterbatasan jaringan internet dan perangkat siswa yang tidak merata. Namun, guru mampu mengantisipasi hambatan tersebut dengan strategi alternatif seperti memberikan waktu tambahan, membacakan soal secara manual, atau menyiapkan bahan cadangan. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa kompetensi profesional guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital sangat penting untuk menghadapi tantangan era *Society 5.0*, di mana teknologi dan nilai kemanusiaan perlu diintegrasikan. Pemanfaatan aplikasi Kahoot menjadi bentuk inovasi pembelajaran yang relevan, efektif, dan kreatif, sekaligus memperlihatkan bagaimana guru dapat menjembatani kebutuhan generasi digital dengan nilai-nilai iman Kristen yang membentuk karakter siswa secara utuh.

Referensi

- Alisyah, & Riniwati. (2024). Kompetensi Pedagogik Guru Pendidikan Agama Kristen dalam Penguatan Profil Pancasila. *Proceeding National Conference of Christian Education and Theology*, 2(1), 72–81. <https://doi.org/10.46445/nccet.v2i1.861>
- Gule, Y. (2021). Pentingnya Kompetensi Sosial Guru Pendidikan Agama Kristen dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Belajar Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Abdiel: Khazanah Pemikiran Teologi, Pendidikan Agama Kristen Dan Musik Gereja*, 5(1), 89–104. <https://doi.org/10.37368/ja.v5i1.183>
- Hasan, H., Bora, M. A., Afriani, D., Artiani, L. E., Puspitasari, R., Susilawati, A., Dewi, P. M., Asroni, A., Yunesman, Merjani, A., & Hakim, A. R. (2025). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Niama, S. U., Nurwahyunani, A., Sumaro, Luthfiah, F., & Hartini, S. (2023). Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 11250–11256.
- Permana, N. S. (2021). Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 21(2), 128–135. <https://doi.org/10.34150/jpak.v21i2.334>
- Said, S. (2023). Peran Tekonologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi*, 6(2), 194–202. <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/PK/article/view/300>
- Simamora, L., Simamora, M., Anri, S. A., & Turnip, H. (2023). Kompetensi Guru yang Membawa Dampak Positif Terhadap Tujuan Pembelajaran Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 69–72. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/48>
- Sudaryono. (2017). *Metodologi Penelitian*. Penerbit PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Penerbit Alfabeta.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zulham, & Widanty, A. (2021). Kajian Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Dalam Meningkatkan Minat Dan Semangat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan [JIMEDU]*, 1(4), 1–8.