



Penguatan Literasi Kebencanaan dan Pemulihan Psikososial Siswa Melalui *Kahoot!* dan *Mindfulness App*

Mustakim Sagita¹, Laila Qadriah¹, Diana Devi¹, Khalil Mubarat¹, Nabila¹

¹Universitas Jabal Ghafur

Corresponding Author: mustakim_sagita@unigha.ac.id

Article History:

Received: 08-09-2026

Revised: 15-09-2026

Accepted: 26-09-2026

Keywords: Literasi

Kebencanaan,
Hidrometeorologi,
Psikososial Siswa,
Kahoot!, *Mindfulness*

Abstract: Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (Pengabdian) ini bertujuan meningkatkan literasi kebencanaan hidrometeorologi dan mendukung pemulihan psikososial siswa MTsN 2 Pidie Jaya melalui pemanfaatan *Kahoot!* dan *Mindfulness App*. Kegiatan dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dan edukatif melalui tiga tahap utama, yaitu persiapan dan identifikasi kebutuhan, pelaksanaan pelatihan dan penerapan teknologi, serta pendampingan dan evaluasi. *Kahoot!* digunakan untuk pembelajaran dan evaluasi literasi kebencanaan secara interaktif, sedangkan *Mindfulness App* digunakan untuk latihan pernapasan, relaksasi, dan pengelolaan emosi. Capaian sementara menunjukkan partisipasi peserta sebesar 88%, peningkatan literasi kebencanaan sebesar 72,6%, dan 78,4% peserta mampu mempraktikkan *mindfulness*. Indikator psikososial menunjukkan perbaikan sebesar 21,8%, meskipun masih sedikit di bawah target 25%. Kegiatan juga menghasilkan modul literasi kebencanaan dan psikososial, paket kuis *Kahoot!*, serta satu kelompok siswa siaga bencana. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan yang dipadukan dengan praktik langsung dan pendampingan berbasis teknologi dapat meningkatkan kapasitas siswa dalam memahami risiko bencana sekaligus mengembangkan strategi sederhana untuk mengelola respons emosional. Program perlu dilanjutkan melalui pembiasaan praktik *mindfulness*, penggunaan media digital dalam pembelajaran, dan pendampingan kelompok siswa siaga bencana.

© 2026 SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

PENDAHULUAN

Wilayah Kabupaten Pidie Jaya memiliki kerentanan terhadap bencana hidrometeorologi, termasuk hujan ekstrem, banjir bandang, lumpur, dan genangan (BNPB, 2025). Kondisi tersebut menjadi semakin penting diperhatikan karena bencana yang terjadi sejak 26 November 2025 turut mengganggu aktivitas pendidikan dan memengaruhi kondisi psikososial peserta didik. MTsN 2 Pidie Jaya (2026) merupakan salah satu satuan pendidikan yang membutuhkan penguatan kapasitas siswa dalam memahami risiko bencana sekaligus memperoleh dukungan untuk kembali belajar secara nyaman dan adaptif. Hasil identifikasi awal program menunjukkan bahwa literasi kebencanaan siswa masih cenderung umum dan belum sepenuhnya dikaitkan dengan risiko yang dihadapi di lingkungan sekitar, sementara aspek psikososial membutuhkan perhatian berkaitan dengan konsentrasi, kecemasan, kenyamanan, dan pengelolaan emosi.

Literasi kebencanaan merupakan bagian penting dari kapasitas masyarakat dalam mengenali ancaman, memahami risiko, dan menentukan tindakan kesiapsiagaan (Labudasari & Rochmah, 2020; Rahmat & Wahyuningtyas, 2024; Wang & Tahir, 2020). Pada kelompok usia sekolah, penguatan literasi perlu disampaikan dengan pendekatan yang kontekstual dan menarik agar pengetahuan tidak berhenti pada hafalan, tetapi dapat diterapkan ketika siswa menghadapi situasi risiko (Afrian & Islami, 2019). Rahmat dan Wahyuningtyas (2024) menunjukkan pentingnya penguatan literasi kebencanaan sebagai bagian dari pembangunan resiliensi sekolah. Dalam konteks Pidie Jaya, kebutuhan tersebut menjadi lebih mendesak karena pengalaman bencana memberikan konteks nyata yang dapat digunakan sebagai sumber belajar (Devi, 2021);(Hilt et al., 2025).

Di sisi lain, proses pemulihan pendidikan pascabencana juga membutuhkan perhatian terhadap aspek psikososial (Nasution et al., 2024;WHO, 2022). Siswa yang mengalami situasi bencana dapat menghadapi perubahan konsentrasi, kecemasan, kelelahan, dan respons emosional yang memengaruhi kesiapan mengikuti pembelajaran (kemenpppa, 2022;Rahmi Fadiah Nasution et al., 2024). Karena itu, intervensi edukatif perlu menggabungkan penguatan pengetahuan dengan strategi sederhana untuk membantu siswa mengelola respons emosional. Mindfulness menjadi salah satu pendekatan yang dapat dikenalkan melalui latihan pernapasan, relaksasi, dan kesadaran diri secara singkat dan terarah (Hilt et al., 2025;Kleszewski et al., 2025).

Pemanfaatan teknologi digital memberikan peluang untuk mengintegrasikan kedua kebutuhan tersebut. Kahoot! menyediakan kuis interaktif dengan umpan balik langsung sehingga dapat digunakan untuk menyampaikan dan mengevaluasi materi kebencanaan secara lebih menarik (Alsswey & Malak, 2024;Sagita et al., 2025;Wang & Tahir, 2020). Wang dan Tahir (2020) menjelaskan bahwa *Kahoot!* memiliki potensi dalam mendukung proses pembelajaran, sedangkan Tandiono (2024) menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Mindfulness App digunakan sebagai pendamping latihan psikososial karena menyediakan latihan kesadaran diri, pernapasan, dan relaksasi dengan durasi relatif singkat (Hilt et al., 2025;WHO, 2022). Literatur yang menjadi dasar program menunjukkan bahwa intervensi mindfulness berbasis aplikasi berpotensi mendukung kesejahteraan psikologis (Hilt et al., 2025;Li et al., 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan Pengabdian ini bertujuan meningkatkan literasi kebencanaan hidrometeorologi dan mendukung pemulihan psikososial siswa MTsN 2 Pidie Jaya melalui integrasi Kahoot! dan Mindfulness App. Solusi dirancang dalam bentuk pelatihan, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi. Target program mencakup peningkatan pengetahuan kebencanaan sekitar 65–70% berdasarkan perbandingan pre-test dan post-test, peningkatan partisipasi, kemampuan praktik mindfulness, serta terbentuknya kelompok siswa siaga bencana sebagai mekanisme keberlanjutan.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian Kemitraan Masyarakat (Pengabdian) dilaksanakan di MTsN 2 Pidie Jaya dengan sasaran utama siswa dan melibatkan guru sebagai pendamping kegiatan. Program dirancang untuk meningkatkan literasi kebencanaan hidrometeorologi sekaligus mendukung pemulihan psikososial siswa melalui pemanfaatan *Kahoot!* dan *Mindfulness App*. Pemilihan lokasi dan sasaran didasarkan pada kebutuhan mitra terhadap penguatan pemahaman mengenai risiko bencana serta dukungan terhadap kesiapan psikososial siswa dalam mengikuti proses pembelajaran setelah mengalami situasi bencana. Kondisi awal mitra menunjukkan bahwa pemahaman kebencanaan siswa masih

bersifat umum dan belum sepenuhnya dikaitkan dengan risiko di lingkungan sekitar, sedangkan aspek psikososial membutuhkan perhatian terutama dalam hal konsentrasi, kenyamanan, kecemasan, dan pengelolaan emosi.

Pendekatan Pelaksanaan

Kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif dan edukatif. Pendekatan partisipatif diterapkan dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, praktik, diskusi, evaluasi, dan refleksi. Sementara itu, pendekatan edukatif digunakan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis yang dapat diterapkan siswa dalam menghadapi risiko bencana dan mengelola respons emosional secara sederhana.

Metode pelaksanaan mengintegrasikan pelatihan, praktik langsung, pemanfaatan teknologi digital, pendampingan, dan evaluasi. Kahoot! digunakan sebagai media pembelajaran dan evaluasi literasi kebencanaan melalui kuis interaktif, sedangkan *Mindfulness App* digunakan sebagai media pendukung latihan pernapasan, relaksasi, dan kesadaran diri. Integrasi kedua media tersebut dirancang untuk mengembangkan kapasitas siswa pada aspek kognitif dan afektif secara bersamaan.

Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu (1) persiapan dan identifikasi kebutuhan, (2) pelaksanaan pelatihan dan penerapan teknologi, serta (3) pendampingan dan evaluasi. Tahapan tersebut disusun secara berurutan agar kegiatan tidak berhenti pada penyampaian materi, tetapi dilanjutkan dengan praktik dan pengukuran capaian peserta.

1) Persiapan dan Identifikasi Kebutuhan

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi antara tim Pengabdian dan pihak MTsN 2 Pidie Jaya. Koordinasi dilakukan untuk menentukan sasaran kegiatan, mengidentifikasi kebutuhan mitra, menyesuaikan materi dengan kondisi siswa, serta mempersiapkan perangkat yang digunakan selama kegiatan.

Identifikasi kebutuhan dilakukan melalui observasi awal dan komunikasi dengan pihak sekolah untuk memperoleh gambaran mengenai pemahaman siswa terhadap kebencanaan dan kebutuhan dukungan psikososial. Hasil identifikasi digunakan sebagai dasar dalam menyusun materi literasi kebencanaan, mengembangkan pertanyaan kuis Kahoot!, serta menentukan bentuk latihan mindfulness yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Pada tahap ini juga disiapkan perangkat evaluasi berupa pre-test dan post-test, lembar observasi kemampuan praktik mindfulness, serta instrumen evaluasi indikator psikososial. Selain perangkat evaluasi, tim menyiapkan modul literasi kebencanaan dan psikososial serta paket kuis Kahoot! yang digunakan selama proses pembelajaran.

2) Pelaksanaan Pelatihan dan Penerapan Teknologi

Tahap pelaksanaan merupakan kegiatan inti yang dilakukan melalui penyampaian materi, penggunaan teknologi digital, praktik, dan diskusi. Materi literasi kebencanaan difokuskan pada pengenalan bencana hidrometeorologi, risiko bencana di lingkungan sekitar, tindakan kesiapsiagaan, serta respons yang tepat ketika terjadi bencana.

Materi disampaikan secara interaktif agar siswa dapat menghubungkan informasi kebencanaan dengan kondisi lingkungan yang mereka kenal. Setelah penyampaian materi, siswa mengikuti kuis menggunakan Kahoot!. Pertanyaan disusun dalam bentuk pilihan ganda, benar-salah, gambar, dan skenario sederhana sehingga siswa tidak hanya

mengingat informasi, tetapi juga dilatih menentukan tindakan yang sesuai dalam situasi kebencanaan.

Pada aspek psikososial, siswa diperkenalkan pada penggunaan *Mindfulness App* dan diberikan penjelasan mengenai latihan kesadaran diri, pernapasan, dan relaksasi. Selanjutnya, siswa mengikuti praktik secara langsung dengan arahan tim pelaksana. Praktik dilakukan secara sederhana agar teknik yang diperkenalkan dapat diterapkan kembali oleh siswa dalam aktivitas sehari-hari di lingkungan sekolah.

Integrasi Kahoot! dan *Mindfulness App* dalam tahap pelaksanaan diarahkan pada dua tujuan yang saling melengkapi. Kahoot! digunakan untuk memperkuat pengetahuan dan kesiapsiagaan kebencanaan, sedangkan *Mindfulness App* digunakan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan sederhana dalam mengelola perhatian dan respons emosional.

3) Pendampingan dan Evaluasi

Tahap pendampingan dilakukan setelah siswa memperoleh materi dan mengikuti praktik. Pendampingan bertujuan untuk memastikan bahwa siswa mampu menerapkan pengetahuan kebencanaan dan mempraktikkan teknik *mindfulness* yang telah diajarkan. Tim memberikan arahan secara langsung, mengamati proses praktik, serta memberikan koreksi apabila peserta mengalami kesulitan.

Pendampingan juga dilakukan melalui diskusi dan refleksi. Siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pengalaman, kesulitan, serta pemahaman yang diperoleh selama kegiatan berlangsung. Guru dilibatkan sebagai pendamping agar proses pembiasaan dapat dilanjutkan setelah kegiatan pengabdian selesai.

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan program. Data kegiatan diperoleh melalui daftar kehadiran dan observasi partisipasi, hasil pre-test dan post-test literasi kebencanaan, penilaian kemampuan praktik *mindfulness*, serta evaluasi indikator psikososial sebelum dan sesudah kegiatan. Pola pengumpulan data tersebut sesuai dengan rancangan awal program yang menggunakan observasi, kehadiran, evaluasi pengetahuan, penilaian praktik, dan evaluasi psikososial.

Teknik Analisis Data

Data hasil kegiatan dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan tingkat partisipasi dan perubahan kapasitas peserta setelah mengikuti program. Analisis partisipasi dilakukan berdasarkan persentase kehadiran dan keterlibatan peserta dalam kegiatan. Peningkatan literasi kebencanaan dihitung berdasarkan perubahan hasil evaluasi sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan.

Kemampuan praktik *mindfulness* dianalisis berdasarkan persentase peserta yang mampu mengikuti dan mempraktikkan teknik yang telah diberikan sesuai dengan indikator yang ditetapkan. Sementara itu, perubahan indikator psikososial dianalisis dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah kegiatan berdasarkan instrumen evaluasi yang digunakan.

Selanjutnya, hasil evaluasi dibandingkan dengan target capaian program untuk menentukan status ketercapaian masing-masing indikator. Indikator utama meliputi partisipasi peserta minimal 80%, peningkatan literasi kebencanaan sebesar 65–70%, kemampuan praktik *mindfulness* minimal 75%, dan perbaikan indikator psikososial minimal 25%. Target tersebut merupakan indikator yang telah ditetapkan dalam rancangan kegiatan.

Hasil analisis selanjutnya digunakan untuk mengidentifikasi indikator yang telah tercapai, indikator yang belum optimal, serta kebutuhan tindak lanjut program. Dengan

demikian, evaluasi tidak hanya digunakan untuk mengukur keberhasilan kegiatan, tetapi juga menjadi dasar dalam merumuskan strategi keberlanjutan berupa pembiasaan praktik mindfulness, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran kebencanaan, penguatan peran guru sebagai fasilitator, dan pengembangan kelompok siswa siaga bencana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan dan Kondisi Awal Mitra

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (Pengabdian) dilaksanakan di MTsN 2 Pidie Jaya dengan fokus pada penguatan literasi kebencanaan hidrometeorologi dan dukungan terhadap pemulihan psikososial siswa melalui pemanfaatan Kahoot! dan *Mindfulness App*. Kegiatan dilaksanakan secara partisipatif dengan melibatkan siswa dalam penyampaian materi, kuis interaktif, praktik mindfulness, diskusi, dan refleksi. Pendekatan tersebut memungkinkan peserta tidak hanya memperoleh informasi mengenai kebencanaan, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diberikan.



Gambar 1. Suasana awal ketika bencana Hidrometeorologi melanda MTsN 2 Pidie Jaya

Hasil identifikasi awal menunjukkan bahwa pemahaman siswa mengenai kebencanaan masih bersifat umum dan belum sepenuhnya dikaitkan dengan risiko yang terdapat di lingkungan sekitar. Kondisi tersebut menjadi penting karena Kabupaten Pidie Jaya memiliki kerentanan terhadap berbagai bencana hidrometeorologi, termasuk hujan ekstrem, banjir bandang, lumpur, dan genangan. Selain aspek pengetahuan, siswa juga membutuhkan dukungan dalam menghadapi aspek psikososial, terutama yang berkaitan dengan konsentrasi, kenyamanan belajar, kecemasan, dan pengelolaan emosi.



Gambar 2. Koordinasi dengan perwakilan MTsN 2 Pidie Jaya

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan dirancang tidak hanya dalam bentuk penyampaian materi, tetapi juga melalui penggunaan media digital dan praktik langsung. *Kahoot!* digunakan sebagai media pembelajaran sekaligus evaluasi literasi kebencanaan, sedangkan *Mindfulness App* digunakan untuk membantu peserta mengenal dan mempraktikkan teknik pernapasan, relaksasi, serta kesadaran diri. Integrasi kedua media tersebut diarahkan untuk memperkuat dua dimensi yang saling melengkapi, yaitu kesiapsiagaan secara kognitif dan pengelolaan respons emosional secara sederhana.

Capaian Literasi Kebencanaan

Pelaksanaan pembelajaran kebencanaan menggunakan *Kahoot!* menunjukkan respons positif dari peserta. Kegiatan dikemas melalui pertanyaan interaktif yang berkaitan dengan pengenalan risiko, tindakan kesiapsiagaan, dan respons yang tepat ketika menghadapi situasi bencana. Penggunaan kuis digital memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh umpan balik secara langsung sehingga proses evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai pengukuran, tetapi juga menjadi bagian dari proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi, peningkatan literasi kebencanaan mencapai 72,6%, lebih tinggi dibandingkan target program sebesar 65–70%. Capaian tersebut menunjukkan bahwa kegiatan telah memenuhi bahkan melampaui indikator yang ditetapkan. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa materi yang disampaikan secara kontekstual dan diperkuat dengan kuis interaktif dapat membantu siswa memahami informasi kebencanaan dengan lebih baik. Data capaian program disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Capaian kegiatan pengabdian

Indikator	Target	Capaian	Status
Partisipasi peserta	≥80%	88%	Tercapai
Peningkatan literasi kebencanaan	65–70%	72,6%	Tercapai
Kemampuan praktik mindfulness	≥75%	78,4%	Tercapai
Perbaikan indikator psikososial	≥25%	21,8%	Belum optimal
Modul pembelajaran	1 modul	100%	Tercapai
Paket kuis Kahoot!	1 set	100%	Tercapai
Kelompok siswa siaga bencana	≥1 kelompok	1 kelompok	Tercapai

Capaian tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan *Kahoot!* tidak hanya berfungsi sebagai sarana evaluasi, tetapi juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Peserta memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan, menerima umpan balik, dan memperbaiki pemahaman secara langsung. Karakteristik tersebut relevan dengan kebutuhan pembelajaran kebencanaan pada siswa karena pengetahuan yang diberikan perlu diarahkan pada kemampuan mengenali risiko dan menentukan tindakan yang tepat, bukan sekadar mengingat konsep.

Hasil ini sejalan dengan Wang dan Tahir (2020) yang menunjukkan potensi *Kahoot!* dalam mendukung proses pembelajaran melalui karakteristik interaktif dan pemberian umpan balik. Temuan Tandiono (2024) juga menunjukkan bahwa gamifikasi melalui *Kahoot!* dapat mendukung keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan demikian, capaian literasi sebesar 72,6% dalam kegiatan ini memperlihatkan bahwa

penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif dapat menjadi salah satu strategi yang relevan untuk memperkuat pembelajaran kebencanaan di lingkungan sekolah.

Capaian Praktik Mindfulness dan Indikator Psikososial

Pada aspek psikososial, kegiatan diarahkan pada pengenalan teknik mindfulness sederhana yang dapat dilakukan siswa dalam waktu relatif singkat. Peserta diperkenalkan pada latihan pernapasan, relaksasi, dan kesadaran diri dengan menggunakan *Mindfulness App*. Setelah memperoleh penjelasan, peserta diberikan kesempatan untuk mempraktikkan teknik tersebut secara langsung dengan pendampingan tim pelaksana.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 78,4% peserta mampu mengikuti dan mempraktikkan latihan mindfulness, sehingga capaian tersebut telah melampaui target program sebesar 75%. Hasil ini menunjukkan bahwa teknik mindfulness yang diberikan relatif dapat dipahami dan dipraktikkan oleh peserta. Kesederhanaan latihan menjadi salah satu faktor yang mendukung penerapannya karena peserta tidak membutuhkan keterampilan khusus untuk mengikuti latihan pernapasan dan relaksasi.

Meskipun kemampuan praktik mindfulness telah mencapai target, perubahan pada indikator psikososial tercatat sebesar 21,8%, atau masih berada sedikit di bawah target program sebesar 25%. Perbedaan antara kemampuan praktik dan perubahan indikator psikososial menunjukkan bahwa kemampuan mempraktikkan teknik mindfulness tidak secara otomatis menghasilkan perubahan psikososial dalam waktu singkat. Penguasaan teknik dapat diperoleh melalui pelatihan langsung, sedangkan perubahan kondisi psikososial membutuhkan proses yang lebih panjang, konsistensi latihan, dan dukungan lingkungan sekolah.

Temuan tersebut menjadi salah satu hasil penting dalam kegiatan ini. Program tidak hanya menunjukkan keberhasilan pada indikator literasi kebencanaan dan kemampuan praktik, tetapi juga memperlihatkan bahwa intervensi psikososial membutuhkan keberlanjutan. Dengan demikian, capaian 21,8% tidak semata-mata menunjukkan belum tercapainya target, tetapi juga memberikan informasi bahwa praktik mindfulness perlu dijadikan kegiatan yang dilakukan secara berkala. Hilt et al. (2025) dan Kleszewski et al. (2025) menunjukkan bahwa intervensi *mindfulness* berbasis aplikasi memiliki potensi dalam mendukung kesejahteraan psikologis, tetapi manfaatnya berkaitan dengan pelaksanaan intervensi dan keberlanjutan praktik.

Integrasi Kahoot! dan Mindfulness App dalam Penguatan Kapasitas Siswa

Salah satu temuan utama kegiatan ini adalah bahwa Kahoot! dan *Mindfulness App* memberikan kontribusi pada aspek yang berbeda tetapi saling melengkapi. Kahoot! digunakan untuk memperkuat dimensi kognitif melalui pemberian pengetahuan, evaluasi, dan penguatan kesiapsiagaan bencana. Sementara itu, *Mindfulness App* diarahkan pada dimensi afektif melalui latihan kesadaran diri, pernapasan, relaksasi, dan pengelolaan respons emosional.

Integrasi kedua pendekatan tersebut menjadi relevan dalam konteks pendidikan pascabencana. Pemahaman mengenai risiko bencana perlu disertai kemampuan siswa untuk merespons situasi secara tenang dan terarah. Siswa yang memiliki pengetahuan mengenai tindakan kesiapsiagaan tetap membutuhkan kemampuan untuk mengelola respons emosional ketika menghadapi situasi yang menimbulkan tekanan. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam kegiatan ini tidak hanya dipahami sebagai penggunaan dua aplikasi digital, tetapi sebagai upaya menggabungkan pembelajaran kognitif dengan penguatan keterampilan regulasi diri.

Pendekatan tersebut juga memperlihatkan bahwa teknologi digital dapat digunakan secara kontekstual dalam kegiatan pemberdayaan sekolah. Kahoot! memberikan ruang pembelajaran yang interaktif, sedangkan *Mindfulness App* menyediakan media latihan yang dapat digunakan secara lebih individual. Kombinasi keduanya memungkinkan kegiatan pengabdian menjangkau aspek pengetahuan sekaligus keterampilan sederhana yang dibutuhkan siswa dalam menghadapi situasi pascabencana.

Partisipasi Peserta dan Respons terhadap Kegiatan

Tingkat partisipasi peserta mencapai 88%, lebih tinggi daripada target minimal sebesar 80%. Tingkat partisipasi tersebut menunjukkan bahwa kegiatan dapat diterima dengan baik oleh peserta dan bahwa pendekatan pembelajaran yang memadukan materi, teknologi, praktik, dan diskusi mampu mendorong keterlibatan siswa.

Keterlibatan peserta terlihat melalui keikutsertaan dalam kegiatan pembelajaran, pengerjaan kuis Kahoot!, praktik mindfulness, diskusi, dan refleksi. Partisipasi menjadi indikator penting dalam kegiatan Pengabdian karena keberhasilan program tidak hanya ditentukan oleh tersampainya materi, tetapi juga oleh keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran dan praktik.

Pendekatan partisipatif tersebut sejalan dengan prinsip pemberdayaan masyarakat yang menempatkan peserta sebagai bagian aktif dari proses peningkatan kapasitas. Dalam konteks kegiatan ini, siswa tidak hanya diposisikan sebagai penerima informasi mengenai kebencanaan, tetapi juga sebagai peserta yang mencoba menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diberikan. Hal tersebut memberikan dasar yang lebih kuat bagi keberlanjutan program di lingkungan sekolah.

Tabel 2. Ringkasan perubahan kapasitas mitra

Aspek	Kondisi Awal	Capaian Sementara	Implikasi
Literasi kebencanaan	Pengetahuan masih umum	Meningkat 72,6%	Pemahaman risiko dan kesiapsiagaan lebih baik
Partisipasi	Belum terstruktur	88%	Keterlibatan peserta tinggi
Praktik mindfulness	Belum terbiasa	78,4% mampu praktik	Teknik dapat diterapkan secara sederhana
Psikososial	Mebutuhkan dukungan	Perbaikan 21,8%	Perlu pembiasaan dan pendampingan
Keberlanjutan	Belum terstruktur	1 kelompok siswa siaga	Mulai tersedia mekanisme lokal

Selain capaian pada indikator pengetahuan, partisipasi, dan keterampilan, kegiatan menghasilkan beberapa luaran yang dapat mendukung keberlanjutan program. Luaran tersebut meliputi satu modul literasi kebencanaan dan psikososial, satu paket kuis Kahoot!, serta terbentuknya satu kelompok siswa siaga bencana. Keberadaan luaran tersebut memberikan dasar bagi sekolah untuk melanjutkan kegiatan setelah program Pengabdian selesai.

Pembentukan kelompok siswa siaga bencana menjadi bagian penting karena keberlanjutan program tidak seharusnya sepenuhnya bergantung pada tim Pengabdian. Kelompok tersebut dapat dikembangkan sebagai wadah siswa untuk melakukan kegiatan sederhana seperti berbagi informasi kesiapsiagaan, mengikuti simulasi, membantu kampanye keselamatan, dan mendukung budaya sadar bencana di lingkungan sekolah.

Namun demikian, keberlanjutan masih memerlukan penguatan. Hasil evaluasi psikososial yang belum mencapai target menunjukkan bahwa kegiatan satu kali belum cukup untuk menghasilkan perubahan yang optimal. Oleh karena itu, guru perlu dilibatkan sebagai fasilitator lokal agar penggunaan media pembelajaran digital dan praktik mindfulness dapat diterapkan secara berkala. Pendampingan lanjutan juga diperlukan untuk memastikan bahwa pengetahuan kebencanaan tidak berhenti setelah kegiatan selesai, tetapi berkembang menjadi kebiasaan kesiapsiagaan di lingkungan sekolah.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar indikator program telah tercapai. Partisipasi peserta mencapai 88%, peningkatan literasi kebencanaan mencapai 72,6%, dan kemampuan praktik mindfulness mencapai 78,4%. Sementara itu, indikator psikososial mengalami perbaikan sebesar 21,8% dan masih memerlukan penguatan. Pola capaian tersebut menunjukkan bahwa pendekatan berbasis teknologi, praktik langsung, dan pendampingan efektif untuk meningkatkan kapasitas kognitif dan keterampilan dasar peserta, tetapi perubahan psikososial membutuhkan proses yang lebih berkelanjutan.



Gambar 3. Foto Bersama Siswa MTsN 2 Pidie Jaya sekaligus pembentukan Siswa siaga bencana

Dengan demikian, keberhasilan program tidak hanya terletak pada pencapaian persentase indikator, tetapi juga pada terbentuknya mekanisme awal yang memungkinkan sekolah melanjutkan kegiatan secara mandiri. Integrasi *Kahoot!*, *Mindfulness App*, modul pembelajaran, dan kelompok siswa siaga bencana memberikan fondasi bagi pengembangan program kesiapsiagaan dan pemulihan psikososial yang lebih berkelanjutan di MTsN 2 Pidie Jaya

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa penguatan literasi kebencanaan dan pemulihan psikososial siswa MTsN 2 Pidie Jaya melalui Kahoot! dan Mindfulness App telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap kapasitas mitra. Melalui tahapan persiapan, pelatihan, penerapan teknologi, dan pendampingan, peserta menunjukkan partisipasi sebesar 88%, peningkatan literasi kebencanaan sebesar 72,6%, dan kemampuan praktik mindfulness sebesar 78,4%. Indikator psikososial menunjukkan perbaikan sebesar 21,8%, meskipun masih sedikit di bawah target 25%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa integrasi pembelajaran interaktif dan praktik mindfulness dapat menjadi pendekatan yang relevan untuk mendukung kesiapsiagaan dan pemulihan pendidikan pascabencana.

Berdasarkan hasil kegiatan, diperlukan pendampingan lanjutan untuk membiasakan penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran kebencanaan dan praktik mindfulness dalam kegiatan sekolah. Guru perlu diperkuat sebagai fasilitator lokal, sedangkan kelompok siswa siaga bencana perlu diarahkan untuk menjalankan kegiatan sederhana seperti edukasi kesiapsiagaan, simulasi, dan kampanye keselamatan. Pengembangan berikutnya juga dapat diarahkan pada pemantauan psikososial secara berkala sehingga perubahan kondisi siswa dapat diamati dalam periode yang lebih panjang

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian kepada Masyarakat menyampaikan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains dan Teknologi (Kemendiknasaintek) atas pendanaan pengabdian kemitraan masyarakat ini melalui Surat Keputusan Nomor : 94/DST/C/AL.04.02/2026 dan Perjanjian Kontrak Nomor : 216/C3/DT.05.00/PM/2026, 14/LL13/AL.04/AKA.PM/2026, 014/SPK/LPPM/UNIGHA/IV/2026, Universitas Jabal Ghafur, LPPM Universitas Jabal Ghafur, pihak MTsN 2 Pidie Jaya, guru pendamping, siswa peserta, serta seluruh pihak yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrian, R., & Islami, Z. R. (2019). Peningkatan potensi mitigasi bencana dengan penguatan kemampuan literasi kebencanaan pada masyarakat Kota Langsa. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 24(2), 132–144. <https://doi.org/10.17977/um017v24i22019p132>
- Alsswey, A., & Malak, Malakeh. Z. (2024). Effect of using gamification of “Kahoot!” as a learning method on stress symptoms, anxiety symptoms, self-efficacy, and academic achievement among university students. *Learning and Motivation*, 87, 101993. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2024.101993>
- Badan Nasional Penanggulangan Bencana. (2025). *Indeks Risiko Bencana Indonesia*. BNPB. <https://inarisk.bnpb.go.id/irbi>
- Devi, A. D. (2021). Standarisasi dan Konsep Sarana Prasarana Pendidikan. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2). <https://doi.org/10.32585/edudikara.v6i2.242>
- Hilt, L. M., Vachhani, S. S., Vaghasia, N. V., Swords, C. M., & Sage, A. J. (2025). Brief App-Based Mood Monitoring and Mindfulness Intervention for First-Year College Students: A Randomized Controlled Trial. *Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment*, 47(1), 23. <https://doi.org/10.1007/s10862-025-10196-x>
- kemenpppa. (2022). *BUKU PANDUAN DUKUNGAN PSIKOSOSIAL BAGI ANAK KORBAN BENCANA ALAM*. KEMENTERIAN PEMBERDAYAAN PEREMPUAN DAN PERLINDUNGAN ANAK REPUBLIK INDONESIA. <https://www.kemenpppa.go.id/buku/buku-panduan-dukungan-psikososial-bagi-anak-korban-bencana-alam>
- Kleszewski, E., Wehrt, W., Otto, K., Matick, E., & Kottwitz, M. U. (2025). Opening Windows: Effects of an App-Based Mindfulness Intervention on Perfectionistic Concerns and Cross-Domain Functioning. *Journal of Business and Psychology*. <https://doi.org/10.1007/s10869-025-10033-8>
- Labudasari, E., & Rochmah, E. (2020). LITERASI BENCANA DI SEKOLAH: SEBAGAI EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN

- KEBENCANAAN. *Metodik Didaktik*, 16(1).
<https://doi.org/10.17509/md.v16i1.22757>
- Li, M., Ma, S., & Shi, Y. (2023). Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 14, 1253549. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549>
- MTSN 2 PIDIE JAYA. (2026). *MTsN 2 Pidie Jaya: Madrasah Mandiri Berprestasi*. <https://mtsn2pidiejaya.sch.id/>
- Rahmat, H. K., & Wahyuningtyas, A. (2024). TINGKAT LITERASI KEBENCANAAN PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DI KOTA TANGERANG: SEBUAH STUDI PENDAHULUAN DALAM MEMBANGUN RESILIENSI SEKOLAH MELALUI MITIGASI BENCANA. *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Dan Konseling Islam*, 7(3), 702–718.
- Rahmi Fadiah Nasution, Evi Bunga Lestari, & Usiono Usiono. (2024). Peran Pendidikan Kesiapsiagaan Bencana dalam Meningkatkan Kesadaran pada Remaja. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(1), 119–128. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i1.3491>
- Sagita, M., Sagita, E. S., & Syafari, N. (2025). The Role of Generative AI Companions in Promoting Reading Engagement and Self-Regulation in EFL Contexts. *Journal of Pedagogy and Education Science*, 4(03), 448–465. <https://doi.org/10.56741/IISTR.jpes.001082>
- Tandiono, R. (2024). Gamifying online learning: An evaluation of Kahoot's effectiveness in promoting student engagement. *Education and Information Technologies*, 29(18), 24005–24022. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12800-1>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! For learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- WHO. (2022). *Mental Health and Psychosocial Support in Emergency Settings*. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/mental-health-in-emergencies>