



Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Digital untuk Tutor Bimbingan Belajar Era 4.0

Pixyoriza¹, Santi Widyawati², Binti Khairiyah³, Aulfa Reyza Ayuni Prestika⁴, Cholida Nur Fajri⁴

^{1,2,3,4} Universitas Nahdlatul Ulama Lampung

*email koresponding: santiwidyawati24@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received: 7 Mei 2025

Accepted: 10 Jul 2025

Published: 31 Jul 2025

Kata kunci:

Pelatihan,
Media Pembelajaran
Digital,
Kahoot,
Tutor Bimbingan Belajar

ABSTRACT

Background: Perkembangan teknologi informasi di era Revolusi Industri 4.0 menuntut adanya inovasi dalam dunia pendidikan, termasuk di sektor pendidikan nonformal seperti bimbingan belajar. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif seperti Kahoot. Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi tutor dalam menggunakan Kahoot sebagai media evaluasi dan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. **Metode:** Pelatihan diikuti oleh 15 tutor dari berbagai lembaga bimbingan belajar dan dilaksanakan secara luring dalam bentuk workshop terpadu. Metode pelatihan mencakup pengenalan fitur Kahoot, praktik pembuatan kuis, serta simulasi penerapan dalam konteks pembelajaran. **Hasil:** Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan Kahoot, ditandai dengan kenaikan nilai post-test dan tingginya antusiasme saat praktik. Sebagian besar tutor menyatakan kesiapannya untuk mengimplementasikan Kahoot dalam sesi bimbingan. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan akses internet, pelatihan ini terbukti efektif dalam mendukung transformasi digital pembelajaran nonformal. Dengan demikian, pelatihan serupa direkomendasikan untuk diperluas sebagai bagian dari penguatan kapasitas tenaga pengajar di era digital.

ABSTRACT

Keywords:

Training,
Digital Learning Media,
Kahoot,
Tutoring Services

Background: The development of information technology in the Industrial Revolution 4.0 era demands innovation in the world of education, including in the non-formal education sector such as tutoring. One innovation that can be applied is the use of interactive digital learning media such as Kahoot. This training activity aims to improve tutor competence in using Kahoot as an interesting and enjoyable evaluation and learning media for students. **Method:** The training was attended by 15 tutors from various tutoring institutions and was carried out offline in the form of an integrated workshop. The training method includes an introduction to the Kahoot feature, quizzes, and simulations of application in the context of learning. **Results:** The results of the training showed an increase in participants' understanding and skills in using Kahoot, marked by an increase in post-test scores and high enthusiasm during practice. Most tutors expressed their readiness to implement Kahoot in tutoring sessions. Although there were several obstacles such as limited internet access, this training proved effective in supporting the digital transformation of non-formal learning. Thus, similar training is recommended to be expanded as part of strengthening the capacity of teaching staff in the digital era.



© 2025 by authors. Lisensi Jurnal Solma, UHAMKA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license

PENDAHULUAN

Dalam era Revolusi Industri 4.0, transformasi digital telah menjadi salah satu tantangan utama di berbagai bidang, termasuk dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mengubah cara manusia belajar dan mengakses informasi. Di tengah perubahan tersebut, keberadaan media pembelajaran digital menjadi semakin relevan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran digital memungkinkan proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang semakin melek teknologi (Hidayat et al., 2023; Nurhidayah, 2023).

Bimbingan belajar (bimbel) sebagai salah satu institusi nonformal yang mendukung keberhasilan akademik peserta didik juga menghadapi tantangan serupa (Kurnia & Assidik, 2025). Tutor bimbel dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi secara optimal agar mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa (Fauziah et al., 2024; Huda et al., 2018). Namun, tidak semua tutor memiliki kompetensi yang memadai dalam menggunakan media pembelajaran digital. Hal ini dapat menghambat efektivitas proses pembelajaran yang diberikan.

Sebagian besar tutor bimbel masih menggunakan metode pembelajaran tradisional yang kurang relevan dengan kebutuhan siswa saat ini. Padahal, generasi muda di era digital ini lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan visualisasi, interaktivitas, dan aksesibilitas yang tinggi (Ahmetya et al., 2023). Dengan demikian, kurangnya kemampuan tutor dalam memanfaatkan media pembelajaran digital dapat menyebabkan kesenjangan antara metode pembelajaran yang digunakan dengan harapan siswa. Salah satu media pembelajaran digital yang saat ini mudah diterapkan dalam pembelajaran yaitu Kahoot.

Kahoot sebagai media pembelajaran digital menawarkan banyak keunggulan, seperti kemudahan akses, interaktivitas tinggi, serta kemampuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Nugraha & Nugraha, 2022; Abdullah & Rochmadi, 2020). Platform ini memungkinkan tutor untuk membuat kuis, survei, atau diskusi interaktif yang dapat diakses langsung oleh siswa melalui perangkat digital mereka. Selain itu, fitur gamifikasi dalam Kahoot mampu meningkatkan minat belajar siswa sekaligus mempermudah pemahaman materi (Magdalena et al., 2021). Oleh karena itu, penting bagi tutor bimbel untuk menguasai penggunaan media ini agar pembelajaran menjadi lebih efektif.

Namun, survei awal menunjukkan bahwa pemanfaatan Kahoot di kalangan tutor bimbel masih sangat terbatas. Sebagian besar tutor merasa kurang percaya diri dalam menggunakan aplikasi ini karena minimnya pelatihan atau workshop yang spesifik tentang penggunaannya. Selain itu, banyak tutor yang merasa bahwa integrasi teknologi ke dalam pembelajaran memerlukan waktu tambahan yang tidak sebanding dengan hasil yang diperoleh. Ketidaktahuan mengenai potensi penuh dari Kahoot juga menjadi hambatan tersendiri.

Pelatihan tentang penggunaan media pembelajaran digital seperti Kahoot menjadi kebutuhan mendesak untuk menjawab tantangan tersebut. Dengan pelatihan yang tepat, tutor bimbel dapat memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk merancang pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Pelatihan ini juga dapat meningkatkan kepercayaan diri tutor dalam menggunakan media digital, sehingga mereka dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa (Zhang, 2023).

Di sisi lain, adopsi Kahoot tidak hanya bermanfaat bagi tutor, tetapi juga bagi institusi bimbingan belajar secara keseluruhan. Dengan menawarkan metode pembelajaran modern dan menarik, institusi bimbel dapat meningkatkan daya saing mereka di tengah persaingan industri pendidikan yang semakin ketat. Hal ini juga dapat memberikan nilai tambah bagi siswa yang merasa bahwa pembelajaran di bimbel lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran di sekolah formal (Pratiyaksi et al., 2024).

Selain aspek teknis, pelatihan ini juga dapat membahas strategi pedagogis yang relevan dalam memanfaatkan Kahoot untuk berbagai kebutuhan pembelajaran. Sebagai contoh, bagaimana

cara menggunakan Kahoot untuk evaluasi belajar, memperkuat pemahaman konsep, atau bahkan membangun kerja sama tim di antara siswa. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya berfokus pada teknologinya, tetapi juga pada bagaimana teknologi tersebut dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran.

Lebih jauh lagi, pelatihan penggunaan Kahoot juga sejalan dengan upaya pemerintah dalam mendorong literasi digital di kalangan tenaga pendidik. Pemerintah telah menekankan pentingnya transformasi digital di sektor pendidikan sebagai salah satu prioritas nasional. Oleh karena itu, inisiatif pelatihan ini dapat menjadi bagian dari upaya yang lebih besar untuk menciptakan ekosistem pendidikan yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan era digital (Dewi, 2025).

Dengan mempertimbangkan berbagai aspek di atas, pelatihan penggunaan media pembelajaran digital Kahoot bagi tutor bimbingan merupakan langkah strategis untuk menjawab tantangan pendidikan di era 4.0. Pelatihan ini diharapkan dapat memberdayakan para tutor agar mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa saat ini. Pada akhirnya, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam menciptakan generasi muda yang lebih siap menghadapi tantangan masa depan.

Dalam kesimpulannya, perlunya pelatihan pemanfaatan Kahoot sebagai media pembelajaran digital sangatlah penting. Pelatihan ini membantu tutor mengembangkan keterampilan teknologi, adaptasi, komunikasi, dan manajemen kelas yang diperlukan untuk menghadapi perubahan dan tantangan di lingkungan pembelajaran online (Saragih, 2016). Selain itu, pelatihan pemanfaatan Kahoot juga memberikan manfaat bagi tutor secara pribadi, memperluas peluang karir dan meningkatkan kepuasan kerja. Dengan mempersiapkan tutor secara holistik dalam era digital ini, kita dapat memastikan pembelajaran yang relevan, interaktif, dan berkualitas bagi generasi masa depan (Nugraha & Nugraha, 2022).

Universitas Nahdlatul Ulama Lampung dalam hal ini sebagai masyarakat akademis dan cendikia dapat memberikan sumbangsih kepada para tutor, dalam hal ini tutor Bimbingan Belajar di wilayah Way Bungur dalam memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Tujuan pengabdian ini adalah meningkatkan inovasi media pembelajaran para tutor mengenai pembuatan media pembelajaran digital yang inovatif. Sebagai media pembelajaran digital yang populer, Kahoot memang memiliki berbagai keunggulan dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Namun, agar narasi dalam kajian ini lebih seimbang dan kritis secara akademik, penting pula untuk mengulas kekurangan atau tantangan pedagogis yang melekat dalam penggunaannya.

Pertama, format Kahoot yang berbasis kuis dan waktu (*time-pressured*) cenderung menekankan kecepatan dibandingkan pemahaman mendalam. Hal ini bisa membuat peserta didik yang membutuhkan waktu lebih lama untuk berpikir merasa tertinggal atau tertekan, sehingga pembelajaran menjadi kurang inklusif (Adams, 2020). Kedua, penggunaan Kahoot yang berulang tanpa variasi strategi pedagogis berpotensi membuat siswa hanya fokus pada kompetisi dan kesenangan sesaat, bukan pada esensi materi pelajaran itu sendiri. Ketiga, ketergantungan pada perangkat digital dan koneksi internet yang stabil menjadi hambatan tersendiri, terutama bagi tutor atau siswa di daerah dengan infrastruktur teknologi yang masih terbatas. Ini berisiko menciptakan kesenjangan akses dan menurunkan efektivitas pembelajaran digital secara keseluruhan.

Kahoot tidak secara langsung mendukung aktivitas pembelajaran berbasis eksplorasi, refleksi mendalam, atau diskusi terbuka, yang sejatinya sangat penting dalam proses berpikir kritis dan konstruktivisme dalam pembelajaran. Tutor yang belum memiliki pemahaman pedagogis yang kuat juga berpotensi menggunakan Kahoot hanya sebagai alat hiburan, bukan sebagai media evaluasi formatif atau strategi penguatan konsep. Dalam hal ini, pengembangan keterampilan pedagogis digital (TPACK) sangat penting agar Kahoot tidak hanya menjadi gimmick, tetapi betul-betul menjadi alat pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, dalam pelatihan penggunaan

Kahoot, tidak cukup hanya membekali tutor secara teknis, tetapi juga perlu ditekankan bagaimana menyusun soal yang bermutu, menerapkan strategi pembelajaran yang tepat, serta mengevaluasi dampak penggunaannya terhadap ketercapaian kompetensi siswa. Pendekatan ini akan menghasilkan pemanfaatan media digital yang lebih transformatif, adaptif, dan berorientasi pada pembelajaran bermakna.

MASALAH

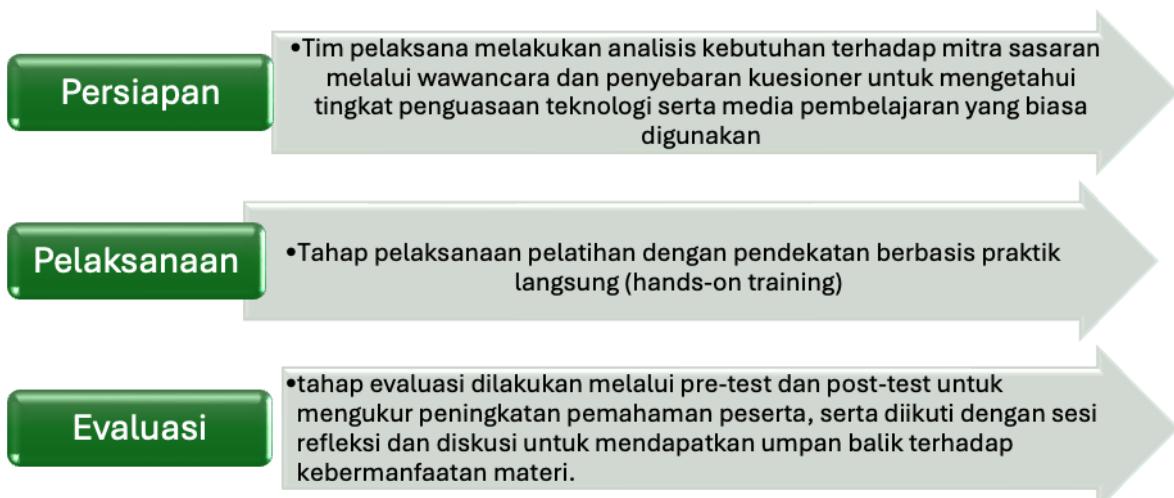
Dalam era Revolusi Industri 4.0, tutor bimbingan belajar dihadapkan pada tantangan rendahnya kompetensi dalam menggunakan media pembelajaran digital yang interaktif. Sebagian besar tutor masih mengandalkan metode tradisional yang kurang relevan dengan karakteristik generasi digital yang membutuhkan pembelajaran visual, menarik, dan berbasis teknologi. Minimnya pelatihan spesifik terkait penggunaan media seperti Kahoot membuat para tutor kurang percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran (Atikah et al., 2025). Selain itu, kendala teknis seperti keterbatasan akses internet dan perangkat juga turut menghambat optimalisasi penggunaan media digital. Masalah-masalah ini menunjukkan perlunya upaya sistematis untuk meningkatkan kemampuan digital tutor guna mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

Artikel ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam pentingnya pelatihan penggunaan media pembelajaran digital interaktif, khususnya Kahoot, bagi tutor bimbingan belajar (bimbel) dalam menghadapi tantangan pendidikan di era Revolusi Industri 4.0. Pelatihan ini dinilai strategis untuk meningkatkan kompetensi digital tutor, terutama dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini yang cenderung visual dan teknologi-sentris. Dengan menguasai penggunaan Kahoot, tutor diharapkan mampu merancang pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep melalui gamifikasi dan evaluasi formatif yang efektif. Artikel ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan pedagogis dan teknis dalam penerapan Kahoot, seperti keterbatasan akses internet, minimnya pelatihan, rendahnya literasi digital, hingga resistensi terhadap perubahan metode pembelajaran. Dengan menganalisis tantangan tersebut, artikel ini memberikan landasan konseptual bagi perlunya intervensi pelatihan yang terstruktur dan berkelanjutan bagi para tutor. Tujuan ini konsisten dibahas sepanjang artikel, mulai dari latar belakang, identifikasi masalah, hingga usulan solusi, sehingga dapat menjadi referensi bagi institusi pendidikan nonformal maupun pembuat kebijakan dalam merancang strategi peningkatan kapasitas tutor secara menyeluruh.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim dosen dari Fakultas Pendidikan Ilmu Keguruan kolaborasi dari berbagai Program Studi di Universitas Nahdlatul Ulama Lampung pada kali ini, merupakan salah satu upaya dalam mengembangkan IPTEK khususnya aplikasi Kahoot sebagai media inovatif dan kreatif dalam melakukan pembelajaran berbasis digital bagi tutor bimbingan belajar. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah metode pelatihan partisipatif yang dirancang untuk meningkatkan kompetensi para tutor bimbingan belajar dalam mengintegrasikan media pembelajaran digital sesuai dengan tuntutan era Revolusi Industri 4.0.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di Lembaga Bimbingan Belajar Cemerlang Course dan Sae Qencana Kecamatan Way Bungur Tahun 2024. Tahap pelaksanaan pelatihan dilakukan secara luring selama dua hari, dengan pendekatan berbasis praktik langsung (*Hands-On Training*), sehingga peserta dapat mencoba dan mengembangkan media pembelajaran secara mandiri. Pelatihan dilaksanakan dengan Tahapan pelaksanaan kegiatan pelatihan dapat di lihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 20 dan 21 Desember 2024. Tutor yang telah dilatih menggunakan Kahoot selanjutnya diharapkan mampu Selain itu, dilakukan monitoring pasca pelatihan selama dua minggu untuk mengetahui sejauh mana peserta mengimplementasikan media digital dalam kegiatan bimbingan belajar mereka. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif dengan penekanan pada praktik langsung (*Hands-On Training*) untuk meningkatkan keterampilan tutor bimbingan belajar dalam menggunakan media pembelajaran digital, khususnya Kahoot. Pelatihan berlangsung secara luring selama dua hari, yaitu pada tanggal 20 dan 21 Desember 2024, di dua lembaga bimbingan belajar di Kecamatan Way Bungur, yakni Cemerlang Course dan Sae Qencana. Sebagai bagian dari evaluasi, digunakan alat ukur berupa pre-test dan post-test untuk menilai peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta. Soal pre-test dan post-test terdiri dari 15 butir pilihan ganda yang mencakup aspek teknis penggunaan Kahoot, desain pedagogis berbasis teknologi, dan pemanfaatan fitur gamifikasi dalam pembelajaran. Skala penilaian berkisar antara 0–100, dan instrumen ini telah divalidasi secara substansial oleh dua ahli media pembelajaran dan satu ahli evaluasi pendidikan dengan indeks validitas sebesar 0,82 yang menunjukkan tingkat validitas tinggi. Selain itu, kegiatan ini dilengkapi dengan monitoring pascapelatihan selama dua minggu untuk mengevaluasi tingkat implementasi Kahoot oleh peserta dalam kegiatan bimbingan belajar mereka secara nyata.

Peserta pelatihan terdiri dari 20 tutor bimbingan belajar yang memiliki latar belakang pendidikan minimal sarjana (S1), sebagian besar berasal dari jurusan Pendidikan Matematika, Pendidikan Bahasa Inggris, dan Pendidikan IPA. Usia peserta berkisar antara 24 hingga 38 tahun, dengan pengalaman mengajar antara 1 hingga 8 tahun. Mayoritas dari mereka belum pernah mengikuti pelatihan penggunaan media pembelajaran digital secara formal, namun menunjukkan antusiasme tinggi terhadap inovasi teknologi dalam pengajaran (Novitasari et al., 2023). Sebelum pelatihan dimulai, dilakukan pengisian kuesioner awal untuk menggali kebutuhan peserta, pengalaman sebelumnya dalam menggunakan media digital, serta kendala yang mereka hadapi dalam pembelajaran. Informasi ini digunakan untuk menyesuaikan materi pelatihan agar lebih kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan lapangan. Dengan karakteristik peserta yang cukup beragam, pelatihan dirancang agar bersifat aplikatif, adaptif, dan mendorong peserta untuk aktif mengeksplorasi media Kahoot sebagai solusi kreatif dalam proses belajar mengajar di lembaga bimbingan belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di Kabupaten Way Bungur, sebanyak 15 orang pendidik dari berbagai lembaga bimbingan belajar mengikuti pelatihan lokakarya yang berfokus pada sumber belajar digital pada tanggal 20 dan 21 Desember 2025. Peserta berusia antara 20 hingga 45 tahun dan berasal dari berbagai latar belakang pendidikan, baik yang menekuni bidang pendidikan maupun yang tidak. Untuk menilai tingkat pemahaman awal peserta terhadap perangkat belajar digital, sebelum pelatihan dimulai diberikan tes awal. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa 76% peserta belum pernah menggunakan platform digital Kahoot.

Bagian pertama pelatihan membahas tentang pentingnya perubahan digital dalam dunia pendidikan. Para tutor mempelajari karakteristik peserta didik di dunia digital saat ini dan bagaimana Kahoot dapat menjadi alat bantu untuk membuat evaluasi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Pelatihan tatap muka selama satu hari ini mencakup tiga bagian utama: pengenalan aplikasi Kahoot, evaluasi, dan strategi untuk mengintegrasikannya ke dalam sesi bimbingan belajar.



Gambar 2. Pemateri Pengabdian Kepada Masyarakat

Peserta diberikan ringkasan tentang antarmuka pengguna Kahoot dan fitur-fitur utamanya pada sesi awal. Mereka didorong untuk mendaftar, mengenal dasbor, dan mencoba berbagai jenis permainan seperti teka-teki, jajak pendapat, dan kuis selama demonstrasi langsung. Penekanan sesi kedua adalah pada praktik langsung. Tutor diminta untuk membuat kuis dengan setidaknya sepuluh pertanyaan relevan berdasarkan mata pelajaran yang mereka ajarkan. Banyak tutor matematika dan bahasa Inggris menunjukkan banyak kreativitas saat menyusun pertanyaan berorientasi permainan. Selain itu, tutor belajar cara memodifikasi jenis permainan (permainan langsung atau tugas pekerjaan rumah), pengaturan waktu, dan penilaian agar sesuai dengan kebutuhan siswa mereka. Penyesuaian ini penting untuk menggunakan Kahoot sebagai alat untuk penilaian formatif, bukan hanya untuk hiburan. Pada sesi ketiga, peserta membahas cara memasukkan Kahoot ke dalam sesi bimbingan belajar. Percakapan difokuskan pada penggunaan Kahoot selama kelas remedial, latihan rutin, dan diskusi tentang soal ujian nasional.



Gambar 3. Suasana Pelatihan dan Monitoring Pembuatan Media Kahoot

Hasil evaluasi setelah pelatihan menunjukkan hasil yang baik. Data pasca-tes menunjukkan bahwa pemahaman peserta tentang tujuan dan penggunaan Kahoot meningkat sekitar 42% dibandingkan dengan hasil pra-tes. Hampir 93% peserta melaporkan bahwa pelatihan sangat bermanfaat dan merasa nyaman menggunakan Kahoot di kelas mereka. Ini menyiratkan bahwa pelatihan tersebut efektif. Motivasi tutor untuk mengajar juga dipengaruhi secara positif, bersama dengan keterampilan mereka. Banyak peserta mencatat bahwa Kahoot memperkenalkan pendekatan baru dan menyenangkan untuk membantu siswa, terutama dengan topik-topik yang sebelumnya membosankan. Setelah pelatihan, kelompok pengabdian masyarakat mengamati bagaimana Kahoot digunakan dalam pengajaran selama dua minggu. Menurut informasi pelacakan, dua belas dari lima belas peserta menggunakan Kahoot dalam sesi bimbingan belajar mereka. Para siswa menanggapi penggunaan Kahoot secara positif. Tutor mengamati bahwa ketika menjawab pertanyaan, siswa menjadi lebih terlibat, antusias, dan terlibat dalam persaingan yang bersahabat. Ini menunjukkan bagaimana penggunaan elemen permainan dalam pengajaran dapat meningkatkan partisipasi siswa. Beberapa tutor menggunakan Kahoot sebagai alat bantu sebelum memulai pelajaran untuk mengukur pemahaman awal siswa. Ini membantu guru membuat strategi pengajaran yang lebih terarah (Ahsani, 2020; Harahap et al., 2025).

Beberapa orang menghadapi tantangan karena koneksi internet yang andal dan perangkat yang tidak memadai. Untuk mengatasi masalah ini, sejumlah peserta memanfaatkan fitur tugas permainan, yang memungkinkan siswa memainkan permainan di waktu yang berbeda. Pelatihan ini juga menunjukkan bagaimana sumber daya digital seperti Kahoot, yang fleksibel, mudah digunakan, dan memiliki kemampuan untuk meningkatkan minat siswa, sangat cocok untuk pembelajaran kasual. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan tutor tetapi juga mendorong suasana kreatif dalam bimbingan belajar, yang sebagian besar difokuskan pada ceramah tradisional.

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan metode pengajaran tutor dan memfasilitasi komunikasi yang lebih baik antara tutor dan siswa. Untuk mempertahankan kemajuan inovasi pembelajaran digital ini, sangat disarankan agar sesi pelatihan serupa diadakan di pusat bimbingan belajar lainnya bersamaan dengan pengembangan modul digital dan dukungan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Dalam mengatasi tantangan di dunia pendidikan selama revolusi industri 4.0, penting bagi guru untuk mendapatkan pelatihan tentang penggunaan alat pembelajaran digital kahoot. Pelatihan

ini telah secara efektif meningkatkan keterampilan digital guru, terutama dalam memanfaatkan aplikasi kahoot untuk pembelajaran dan penilaian interaktif. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman, keterampilan, dan antusiasme peserta untuk menggabungkan teknologi ke dalam kelas mereka. Umpam balik positif dari guru dan siswa tentang penggunaan kahoot menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kompetitif, dan memotivasi. Meskipun menghadapi tantangan seperti perangkat dan akses internet yang tidak memadai, pelatihan ini secara umum berhasil mencerahkan guru dan menumbuhkan pola pikir kreatif, sebagaimana ditekankan pula dalam studi pembelajaran digital interaktif berbasis game. Oleh karena itu, untuk mempercepat perubahan digital di bidang pendidikan nonformal, program pelatihan serupa harus dikembangkan dan diterapkan secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Nahdlatul Ulama Lampung yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Lembaga Bimbingan Belajar Cemerlang Course dan Sae Qencana di Kecamatan Way Bungur atas partisipasi aktif para tutor selama pelatihan. Tak lupa, apresiasi diberikan kepada seluruh tim pelaksana dan mahasiswa yang telah berkontribusi dalam menyukseskan kegiatan ini. Semoga pelatihan ini memberikan dampak positif dan berkelanjutan bagi peningkatan kualitas pembelajaran nonformal di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. A., & Rochmadi, T. (2020). Student Perceptions Towards Moodle and Kahoot Based e-Learning in Learning Mathematics. *Proceeding International Conference on Science and Engineering*, 3(April), 315–318. <https://doi.org/10.14421/icse.v3.519>
- Adams, T. L. (2020). Mathematical Literacy. *Mathematics Teacher: Learning and Teaching PK-12*, 113(4), 262–263. <https://doi.org/10.5951/mtlt.2019.0397>
- Ahmetya, A. R., Setyaningrum, I., & Tanaya, O. (2023). Era Baru Ketenegakerjaan: Fleksibilitas Pekerja Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 9(4), 1001–1015. <https://doi.org/10.35326/pencerah.v9i4.4495>
- Ahsani, E. L. F. (2020). Strategi Orang Tua dalam Mengajar dan Mendidik Anak dalam Pembelajaran At The Home Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Al_Athfal*, 3(1), 37–46.
- Atikah, Fitroh Adhilla, & Zunan Setiawan. (2025). Pengaruh Iklan Media Sosial, Electronic Word of Mouth dan Citra Merek Terhadap Keputusan Pembelian Smartphone Oppo: Studi Kasus pada Pengguna Smartphone OPPO di Yogyakarta. *Economic Reviews Journal*, 4(2). <https://doi.org/10.56709/mrj.v4i2.698>
- Dewi, S. (2025). The Manajemen-Strategi Pemasaran Digital untuk Meningkatkan Penjualan Produk Fashion di Era Media dan E-Commerce. *Study of Applied Entrepreneurship*, 1(3), 135–144. <https://doi.org/10.33830/sae.v1i3.11249>
- Fauziah, A., Kesuma, G. C., Farhan, A., & Nur, R. (2024). Efektivitas Model Tutor Sebaya dalam Meningkatkan Maharah Qira'ah: Tinjauan Literatur Sistematis. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), Article 04.
- Harahap, B. S., Aini, N., & Nasution, S. (2025). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Anak Usia Golden Age. *Jurnal Transformasi Pendidikan Modern*, 6(1), Article 1. <https://ejournals.com/ojs/index.php/jtpm/article/view/819>
- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif dengan Siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 6(1), 6933–6942.
- Huda, C., Hudha, M. N., Ain, N., Nandiyanto, A. B. D., Abdullah, A. G., & Widiaty, I. (2018). *The Implementation of Blended Learning Using Android-Based Tutorial Video in Computer Programming Course II*.
- Kurnia, S. E., & Assidik, G. K. (2025). Pengembangan E-LKPD Berbasis Liveworksheets pada Kemampuan Menulis Teks Iklan Siswa SMP. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(4), 6–6. <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i4.2025.6>

-
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2).
- Novitasari, Y., Fadillah, S., & Putri, A. A. (2023). Impresi Guru pada Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Awal Bahasa Inggris Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3745–3754. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4619>
- Nugraha, N., & Nugraha, D. (2022). Pelatihan Penggunaan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di SDIT Al Imam Kuningan. *Jurnal Dharma Bhakti Ekuitas*, 7(1), 16–22.
- Nurhidayah, A. E. (2023). Pemberdayaan Guru Madrasah Melalui Pelatihan Metode Pembelajaran Kreatif Berbasis Digital di SMA Muhammadiyah Bayuresmi Garut. *Jurnal Peradaban Masyarakat*, 3(6), 238–249.
- Pratiyaksi, N. M. D., Suja, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2024). Analisis peran modul ajar Kurikulum merdeka dalam penerapan profil Pancasila terhadap pembentukan karakter siswa SMP terkait Tri Hita Karana. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(12), 23. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i12.2024.23>
- Saragih, H. (2016). Meningkatkan Ketrampilan Guru Membuat Perangkat Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013 bagi Guru pada Sekolah. *Jupiis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 8(2), 114. <https://doi.org/10.24114/jupiis.v8i2.5157>
- Zhang, Y. (2023). Exploration on Talent Ttraining of Digital Media Art under New Engineering. *SHS Web of Conferences*, 174, 02029. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202317402029>