

Meningkatkan Religiusitas Siswa Sekolah Menengah Pertama Melalui Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Dholiful Hadi¹, Dwi Mahya Sari², Dian Eka Priyantoro³, Nur Latifah⁴, Ilham⁵

¹ Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Indonesia

² SMPN2 Gunung Labuhan, Indonesia

³IAIN Metro Lampung, Indonesia

⁴UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Indonesia

⁵UIN Antasari Banjarmasin, Indonesia

Corresponding Author: ✉ hadialluring@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to explore and implement an innovative approach in enhancing junior high school students' religiosity through the use of Kahoot app in English language learning. Students' religiosity is an important dimension in their spiritual development, and it is important to integrate religious values into the learning context. The research method used was qualitative research involving 20 junior high school students in Way Kanan as participants. The research was conducted in several stages through interviews, documentation, and observation. The results showed that the use of Kahoot application effectively increased students' engagement in English learning and strengthened their understanding of related religious values. Students show higher interest and greater motivation in learning English when religious values are integrated into learning. This research provides important implications for curriculum development and learning strategies in schools. The use of technology and digital applications such as Kahoot can be an effective alternative in improving students' religiosity and integrating religious values into English learning.

Keywords: Student Religiosity, Kahoot Application, English Language Learning

ARTICLE INFO

Article history:

Received

March 27, 2023

Revised

May 14, 2023

Accepted

May 20, 2023

How to cite

Dholiful Hadi, Dwi Mahya Sari, Dian Eka Priyantoro, Nur Latifah, Ilham., (2023). Improving Religiosity of Junior High School Students through Kahoot Game in English Learning. *Attractive : Innovative Education Journal*, 5(2). 433-442.

Journal Homepage

<https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Published by

CV. Creative Tugu Pena

PENDAHULUAN

Religiusitas merupakan dimensi spiritualitas yang berkaitan dengan keyakinan, nilai-nilai, dan praktik agama seseorang (Najoan, 2020). Berkaitan dengan keyakinan merujuk pada pandangan dan kepercayaan mendasar seseorang terhadap keberadaan Tuhan atau entitas spiritual lainnya. Keyakinan dapat mencakup kepercayaan tentang asal-usul dan tujuan hidup, kehidupan setelah mati, serta aturan dan prinsip moral yang harus diikuti. Keyakinan ini membentuk fondasi spiritual dan memberikan arti dan arah dalam kehidupan individu (Anggraeni, Hakam, Mardhiah, & Lubis, 2019). Kemudian nilai-nilai agama dapat berupa prinsip-prinsip etis dan moral yang dianggap penting dalam agama tertentu (Jaenullah, Ferdian Utama, 2022). Nilai-nilai ini mencakup konsep

Attractive : Innovative Education Journal

Vol. 5, No. 2, July 2023

ISSN : 2685-6085

tentang kebaikan, keadilan, kasih sayang, kesucian, integritas, dan banyak lagi. Nilai-nilai agama memberikan kerangka kerja untuk perilaku yang diharapkan, serta menentukan pandangan individu tentang apa yang benar dan salah (Anggraeni et al., 2019).

Melalui praktik agama merujuk pada serangkaian aktivitas dan tindakan ritual yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang berdasarkan pada keyakinan dan nilai-nilai agama mereka. Praktik agama dapat meliputi doa, puasa, persembahan, perayaan keagamaan, pembacaan teks suci, dan partisipasi dalam kegiatan keagamaan yang diatur oleh komunitas atau lembaga agama. Praktik agama membantu individu untuk menghubungkan diri dengan kekuatan spiritual dan mengintegrasikan keyakinan dan nilai-nilai agama ke dalam kehidupan sehari-hari (Pramudya, 2005). Berkaitan dengan keyakinan, nilai-nilai, dan praktik agama seseorang, setiap individu memiliki kebebasan untuk mengembangkan keyakinan agama mereka sendiri, yang dapat berbeda-beda antara satu individu dengan individu lainnya (Manese, 2020). Agama dan spiritualitas memainkan peran penting dalam membentuk identitas dan memberikan pedoman moral serta tujuan hidup bagi banyak orang di seluruh dunia (Seran, 2021). Dalam meningkatkan religiusitas seseorang dapat dilakukan dengan berbagai cara dan media, salah satunya melalui praktek pembelajaran pada jenjang pendidikan formal.

Dalam konteks pendidikan, penting untuk memperhatikan dan mengembangkan aspek religiusitas siswa melalui pembiasaan (Ahsanul Khaq, 2019). Saat ini, ada tantangan dalam meningkatkan religiusitas siswa SMP, terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris (Astuti, Antika, Antika, Al-baroroh, & Al-baroroh, 2023). Pembelajaran bahasa Inggris merupakan bagian penting dalam kurikulum pendidikan di sekolah (Alfarisy, 2021). Namun, terkadang siswa kesulitan untuk melihat kaitan antara pembelajaran bahasa Inggris dengan nilai-nilai agama dan spiritualitas mereka (Fawzi & Dodi, 2022). Hal ini dapat mengakibatkan rendahnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Inggris, serta kurangnya kesadaran akan pentingnya memperkaya dimensi spiritualitas mereka. Dalam mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran bahasa Inggris yang dapat meningkatkan religiusitas siswa SMP. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pemanfaatan teknologi dan aplikasi digital (Abdulrahman et al., 2020).

Pemanfaatan teknologi dan aplikasi digital dalam pendidikan telah menjadi tren yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Pendekatan ini dapat memberikan berbagai manfaat dalam proses pembelajaran. Manfaat yang dapat diambil seperti adanya aksesibilitas dan fleksibilitas. Pemanfaatan teknologi dan aplikasi digital memungkinkan aksesibilitas yang lebih luas terhadap sumber daya pendidikan. Melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau smartphone, siswa dapat mengakses materi pembelajaran, video, simulasi interaktif, dan sumber daya pendukung lainnya dari mana saja dan kapan saja (Hanafiah et al., 2023). Ini memberikan fleksibilitas dalam belajar, terutama bagi siswa yang tidak dapat hadir di kelas secara fisik. Aplikasi digital dapat dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Fitur-fitur seperti pertanyaan pilihan ganda, permainan, tantangan, dan elemen visual yang menarik dapat membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini membantu mempertahankan perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan, dan memperkuat pemahaman konsep yang diajarkan. Teknologi dan aplikasi digital dapat menghadirkan konten multimedia yang kaya, seperti gambar, audio, dan video. Hal ini dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap topik yang

dipelajari dan memberikan pengalaman pembelajaran yang mendalam. Siswa dapat melihat visualisasi konsep, mendengarkan narasi yang menjelaskan materi, atau mengikuti demonstrasi interaktif untuk memperkaya pemahaman mereka (Ayu, Yulianti, Nyoman, & Sastaparamitha, 2021).

Aplikasi digital sering kali menyediakan fitur kolaborasi dan komunikasi yang memungkinkan siswa untuk bekerja sama secara online (Anam et al., 2021). Mereka dapat berpartisipasi dalam diskusi kelompok, berbagi ide, memberikan umpan balik, atau bahkan bekerja pada proyek bersama secara virtual. Ini merangsang kerja tim, kemampuan komunikasi, dan keterampilan kolaboratif siswa. Teknologi juga dapat digunakan untuk memberikan penilaian secara real-time dan pemantauan kemajuan siswa. Dengan menggunakan aplikasi digital, guru dapat memberikan kuis, tugas, atau latihan online dan mendapatkan hasil secara instan. Ini memungkinkan guru untuk melacak perkembangan individu siswa, mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan, dan memberikan umpan balik yang tepat waktu.

Pemanfaatan teknologi dan aplikasi digital dalam pendidikan membawa keuntungan dalam meningkatkan interaktivitas, aksesibilitas, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Namun, penting untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi ini tetap relevan, mendukung tujuan pembelajaran, dan diintegrasikan dengan baik ke dalam konteks pembelajaran yang lebih luas seperti pada aplikasi digital kahoot.

Kahoot merupakan salah satu aplikasi interaktif berbasis game yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif, bermain, dan bersaing dengan teman sekelasnya. Dalam konteks meningkatkan religiusitas siswa SMP, Kahoot dapat digunakan dengan memasukkan pertanyaan dan tantangan yang terkait dengan nilai-nilai agama, moral, dan etika. Dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot, siswa akan terlibat dalam pembelajaran bahasa Inggris secara aktif dan menyenangkan. Mereka akan terdorong untuk mengeksplorasi dan memahami kaitan antara bahasa Inggris dengan nilai-nilai agama yang mereka anut. Hal ini akan membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang hubungan antara bahasa Inggris dan dimensi spiritualitas mereka.

Dengan meningkatnya religiusitas siswa SMP melalui aplikasi Kahoot dalam pembelajaran bahasa Inggris, diharapkan siswa akan lebih termotivasi, memiliki kesadaran yang lebih tinggi tentang pentingnya nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari, serta dapat mengintegrasikan nilai-nilai tersebut ke dalam praktik bahasa Inggris mereka.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian diskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan Studi Kasus dengan obyek penelitian 20 siswa SMP yang ada di Way Kanan. Penelitian ini dilakukan dengan setting tertentu yang ada di dalam kehidupan riil (alamiah). Menurut Sugiono Metode kuantitatif cocok digunakan untuk penelitian pada populasi yang luas, permasalahan sudah jelas, teramati, terukur, dan peneliti bermaksud menguji hipotesis (Sugiyono, 2010). Penelitian ini juga meneliti hubungan antara pemanfaatan aplikasi kahoot dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan religiusitas siswa. Analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini merujuk pada teori yang disampaikan oleh Miles dan Huberman (1994) yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan kesimpulan serta verifikasi (Miles & Huberman, 2014). Reduksi Data : Dalam hal ini peneliti mnenginventarisir data awal yang disampaikan oleh siswa. Penyajian Data: Data yang diperoleh melalui identifikasi

awal dipilah dan dikelompokkan untuk menjadi subyek penelitian. Penarikan kesimpulan : Data yang didapatkan baik melalui quisioner, wawancara maupun pengamatan langsung dilapangan kemudian dianalisis sehingga menghasilkan suatu kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot

Media merujuk pada saluran atau alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi, pesan, atau konten kepada khalayak. Media dapat berupa media cetak (seperti koran, majalah, buku), media elektronik (seperti televisi, radio, film), media digital (seperti internet, aplikasi, media sosial), atau bahkan media lisan (seperti ceramah atau pidato). Media memiliki peran yang penting dalam menyampaikan informasi, menghubungkan orang-orang, dan mempengaruhi opini publik. Berikut adalah beberapa jenis media yang umum seperti media cetak berupa koran, majalah, buku, brosur, dan pamflet (Scannell, 2020). Media cetak sering digunakan untuk menyampaikan informasi yang lebih mendalam dan detail. Mereka memiliki daya tahan fisik dan dapat diakses tanpa perlu perangkat elektronik. Media Elektronik meliputi televisi, radio, dan film (Geertsema-Sligh, 2019)v. Media elektronik mencakup saluran penyiaran yang mencapai audiens melalui gelombang elektromagnetik. Televisi dan film menggunakan audiovisual untuk menyampaikan pesan dan informasi, sedangkan radio menggunakan suara. Media Digital yang terdiri dari internet, aplikasi, media sosial, dan platform daring lainnya. Media digital memungkinkan akses instan ke berbagai jenis konten dan interaksi antara pengguna. Mereka memungkinkan berbagi informasi, kolaborasi, dan komunikasi secara global. Media Sosial platform seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan LinkedIn. Media sosial memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berbagi konten, dan membangun jaringan sosial. Mereka juga dapat memainkan peran penting dalam menyebarkan berita dan opini. Media Lisan yang merujuk pada komunikasi langsung melalui pidato, presentasi, diskusi, atau ceramah. Media lisan memungkinkan interaksi langsung antara pembicara dan audiens, dan sering digunakan dalam konteks pendidikan, presentasi bisnis, atau debat.

Setiap jenis media memiliki kelebihan dan kekurangan tertentu. Beberapa kelebihanannya adalah kemampuan untuk mencapai audiens yang luas, menyampaikan pesan dengan visual atau audio yang kuat, dan memfasilitasi interaksi sosial. Namun, media juga dapat mempengaruhi opini publik, memerlukan literasi media untuk menafsirkan informasi dengan bijak, dan memiliki tantangan dalam hal keaslian dan kebenaran konten. Penting untuk memiliki pemahaman yang baik tentang media dan keterampilan kritis dalam mengonsumsi dan menginterpretasikan informasi yang diberikan oleh media. Dalam era digital, literasi media menjadi semakin penting untuk memahami dampak, implikasi, dan sumber informasi yang disampaikan melalui berbagai jenis media. Melalui media, pembelajaran dapat berjalan dengan baik karena adanya bantuan, inovasi, sebagai alat bantu.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk media atau alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Media ini dapat berupa benda fisik seperti buku, papan tulis, atau model tiga dimensi, atau bisa juga berupa media digital seperti video, animasi, aplikasi, atau perangkat lunak pembelajaran. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, dengan menyajikan informasi dan konten pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam konteks ini, media

pembelajaran bertujuan untuk membantu memperkuat pemahaman, memotivasi siswa, dan memfasilitasi transfer pengetahuan (Lestari & Hadiwinarto, 2022)v.

Manfaat penggunaan media pembelajaran dapat memvisualisasikan konsep. Media pembelajaran dapat membantu menggambarkan konsep abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Misalnya, melalui gambar, diagram, atau animasi. Kemudian meningkatkan daya tarik dan keterlibatan: Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat memotivasi siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan gambar, video, atau elemen interaktif dapat memperkaya pengalaman belajar. Mengakomodasi gaya belajar yang berbeda. Setiap individu memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, misalnya visual, auditori, atau kinestetik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang beragam, guru dapat menyediakan pilihan yang lebih luas untuk menyesuaikan dengan gaya belajar siswa. Meningkatkan retensi dan pemahaman, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memproses informasi dengan lebih baik, memperkuat daya ingat, dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Memfasilitasi kolaborasi dan komunikasi. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat untuk memfasilitasi interaksi dan kolaborasi antara siswa. Misalnya, melalui platform daring yang memungkinkan diskusi, pertukaran ide, dan kerja kelompok.

Dalam penggunaan media pembelajaran, penting untuk memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan konteks pembelajaran. Selain itu, pendekatan yang berimbang antara penggunaan media dan interaksi guru-siswa juga penting untuk memaksimalkan manfaat media pembelajaran dalam proses pendidikan. Dalam penelitian ini kahoot digunakan sebagai media pembelajaran.

Kahoot adalah sebuah aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk mengajak peserta didik berinteraksi dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini memanfaatkan elemen permainan dan kompetisi untuk membuat suasana belajar yang menyenangkan dan menarik. Tujuan utama Kahoot adalah untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Licorish, Owen, Daniel, & George, 2018). Aplikasi ini memungkinkan pengajar untuk membuat kuis interaktif dengan pertanyaan dan pilihan jawaban yang dapat dijawab oleh siswa menggunakan perangkat mereka sendiri. Pendidikan dapat membuat kuis atau pertanyaan dengan menggunakan antarmuka yang intuitif pada platform Kahoot. Setelah pertanyaan dan pilihan jawaban dibuat, pengajar dapat memutar kuis secara langsung di kelas menggunakan proyektor atau layar yang terhubung ke perangkat yang dimiliki oleh siswa. Siswa kemudian dapat memilih jawaban mereka melalui perangkat mereka sendiri. Kahoot memasukkan elemen kompetisi dalam pembelajaran dengan memberikan skor kepada peserta didik berdasarkan kecepatan dan keakuratan jawaban mereka. Para siswa dapat melihat peringkat mereka secara real-time di papan peringkat yang ditampilkan pada layar utama. Hal ini mendorong semangat persaingan sehat di antara siswa dan dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar (Irwan, Luthfi, & Waldi, 2019).

Aplikasi kahoot memiliki beberapa fitur yang harus diperhatikan. Berikut adalah beberapa fitur utama dari aplikasi Kahoot:

1. Pembuatan Kuis Interaktif: Aplikasi Kahoot memungkinkan pengguna untuk membuat kuis interaktif dengan menambahkan pertanyaan dan opsi jawaban. Anda dapat membuat pertanyaan dengan pilihan ganda, pertanyaan jaringan (misalnya, menyusun urutan), atau pertanyaan dengan jawaban singkat.

2. Galeri Pertanyaan Publik: Aplikasi ini menyediakan akses ke galeri pertanyaan publik, di mana pengguna dapat menemukan dan menggunakan kuis yang telah dibuat dan dibagikan oleh pengguna lain. Hal ini memungkinkan kolaborasi dan berbagi sumber daya pembelajaran antara pengajar.
3. Mode Kuis: Fitur ini memungkinkan pengguna untuk memainkan kuis yang telah mereka buat di kelas atau dalam sesi pembelajaran lainnya. Para peserta dapat bergabung dalam permainan dengan memasukkan kode permainan unik melalui perangkat mereka. Pertanyaan akan ditampilkan di layar yang terlihat oleh semua peserta, sementara opsi jawaban akan ditampilkan di perangkat masing-masing peserta.
4. Fitur Pemilihan Jawaban: Kahoot memungkinkan peserta untuk memilih jawaban dari opsi yang disediakan. Pilihan jawaban ditampilkan dalam bentuk pilihan ganda, dan peserta harus memilih jawaban yang menurut mereka benar.
5. Waktu Terbatas: Setiap pertanyaan dalam kuis memiliki batas waktu tertentu untuk menjawabnya. Peserta diberi waktu terbatas untuk memilih jawaban mereka, yang mempercepat alur permainan dan mendorong peserta untuk berpikir cepat.
6. Papan Skor dan Peringkat: Selama permainan, papan skor akan ditampilkan di layar yang memungkinkan peserta untuk melihat peringkat mereka sendiri dan peserta lainnya. Ini menciptakan elemen kompetitif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan semangat peserta.
7. Laporan dan Analisis: Setelah permainan selesai, Kahoot menyediakan laporan dan analisis yang memberikan gambaran tentang kinerja peserta. Informasi seperti skor individu, skor rata-rata, dan statistik pertanyaan dapat membantu pengajar dalam mengevaluasi pemahaman dan kemajuan peserta.
8. Fitur Pembelajaran Jarak Jauh: Aplikasi Kahoot mendukung pembelajaran jarak jauh dengan fitur seperti integrasi dengan platform konferensi video atau kemampuan peserta untuk berpartisipasi melalui perangkat mereka sendiri.

Fitur-fitur ini membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan melibatkan peserta secara aktif. Aplikasi Kahoot dapat digunakan oleh pengajar, pelatih, atau pembicara dalam berbagai konteks pembelajaran, termasuk di sekolah, universitas, perusahaan, atau acara khusus. Kahoot memungkinkan guru untuk mengkustomisasi kuis mereka dengan memilih tampilan yang berbeda, menambahkan gambar, atau menggunakan musik latar yang sesuai. Ini membantu menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan personal. Selain digunakan di kelas tradisional, Kahoot juga populer sebagai alat pembelajaran jarak jauh. Pengajar dapat mengirimkan tautan ke kuis melalui platform pembelajaran daring atau aplikasi pesan instan kepada siswa mereka.

Siswa dapat menjawab pertanyaan secara individu dari perangkat mereka masing-masing, dan skor dapat dikumpulkan dan dinilai secara otomatis. Aplikasi Kahoot sering digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Kelebihannya termasuk membuat suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa, serta memberikan umpan balik langsung tentang pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Namun, penting untuk diingat bahwa Kahoot sebaiknya digunakan dengan bijak dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Terlalu banyak mengandalkan permainan tanpa fokus pada materi yang diajarkan dapat mengurangi efektivitas pembelajaran.

Pemanfaatan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Religiusitas Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alat pembelajaran dalam meningkatkan religiusitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Metodologi kualitatif digunakan untuk menggali persepsi, pengalaman, dan pandangan siswa terkait dengan penggunaan aplikasi Kahoot dan bagaimana hal tersebut dapat mempengaruhi tingkat religiusitas mereka. Penelitian ini melibatkan sekelompok siswa dari sebuah sekolah menengah. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan observasi partisipatif selama periode tertentu dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan aplikasi Kahoot. Penelitian ini mengikuti pendekatan fenomenologi untuk mengungkapkan pengalaman individu siswa.

Proses pembelajaran terdiri dari beberapa langkah, yaitu:

1. Guru mempersiapkan media kahoot yang terdiri dari laptop yang sudah terkoneksi di internet dan LCD Proyektor. Kemudian siswa juga dibekali media komputer yang sudah terkoneksi internet.
2. Guru menjelaskan penggunaan aplikasi kahoot, setiap siswa membuat akun kahoot.



Gambar I. Pembuatan akun Kahoot

3. Guru menyiapkan dan memberikan visualisasi kontent dari aplikasi kahoot untuk perkembangan religiusitas siswa melalui pembelajaran bahasa inggris
4. Guru memberikan evaluasi melalui media aplikasi kahoot. Guru menampilkan gambar yang terkait dengan agama yang ada di Indonesia, kemudian siswa diminta untuk mencocokkan antara pertanyaan, gambar, dan jawabannya dengan menggunakan bahasa inggris, begitupun seterusnya yang berkaitan dengan meningkatkan religiusitas siswa.



Gambar II. Guru Memberikan Evaluasi

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat berkontribusi pada peningkatan religiusitas siswa. Siswa melaporkan bahwa penggunaan aplikasi ini membantu mereka lebih memahami

dan menghargai nilai-nilai religius yang terkait dengan bahasa dan budaya yang mereka pelajari. Selain itu, interaktifitas dan kegembiraan yang ditawarkan oleh Kahoot juga memperkuat ikatan siswa dengan materi pembelajaran dan meningkatkan motivasi mereka.

Penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa faktor pendukung dan hambatan dalam pemanfaatan aplikasi Kahoot untuk meningkatkan religiusitas siswa. Faktor pendukung termasuk dukungan dari guru dan sekolah dalam menerapkan teknologi ini, sementara faktor hambatan meliputi keterbatasan akses ke perangkat dan jaringan internet yang stabil. Penelitian ini memberikan wawasan yang berharga bagi praktisi pendidikan dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran seperti aplikasi Kahoot untuk meningkatkan religiusitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam konteks keagamaan. Penelitian ini telah menemukan pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Inggris terhadap peningkatan religiusitas siswa di tingkat sekolah menengah atas. Dalam konteks penelitian ini, aplikasi Kahoot digunakan sebagai alat untuk memperkenalkan, menggali, dan mengintegrasikan nilai-nilai agama dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan temuan kualitatif yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Kahoot memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan religiusitas siswa.

Selain itu, aplikasi Kahoot juga telah mempengaruhi sikap siswa terhadap nilai-nilai agama. Melalui interaksi dengan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dalam aplikasi, siswa mengalami pergeseran sikap yang lebih positif terhadap nilai-nilai agama. Mereka lebih menyadari pentingnya nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari dan mengakui peran pentingnya dalam membentuk karakter dan moral mereka. Dalam konteks motivasi belajar, pemanfaatan aplikasi Kahoot juga memiliki pengaruh positif. Siswa menunjukkan motivasi yang lebih tinggi dalam pembelajaran Bahasa Inggris ketika menggunakan aplikasi ini. Fitur-fitur interaktif, kompetisi, dan penggunaan teknologi dalam Kahoot memberikan stimulus tambahan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Hal ini berkontribusi pada peningkatan keterlibatan siswa dan hasil belajar yang lebih baik.

KESIMPULAN

Pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Inggris memiliki potensi untuk meningkatkan religiusitas siswa. Dalam konteks yang tepat dan dengan desain pembelajaran yang baik, aplikasi ini dapat menjadi alat yang efektif untuk mengintegrasikan nilai-nilai agama dalam pembelajaran dan membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang agama serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, perlu diingat bahwa penelitian ini memiliki batasan. Studi ini hanya dilakukan di sekolah menengah atas dengan partisipan terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan yang melibatkan lebih banyak partisipan dan lingkungan yang lebih luas untuk memperkuat generalisasi hasil penelitian yang dilakukan. Dalam rangka memaksimalkan potensi aplikasi Kahoot dan meningkatkan religiusitas siswa, disarankan agar pendidik dan praktisi pendidikan mengintegrasikan aplikasi ini dengan baik dalam kurikulum, merancang pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan nilai-nilai agama, dan memberikan pengarahan yang tepat kepada siswa mengenai pentingnya nilai-nilai agama dalam kehidupan mereka. Kesimpulan ini memberikan kontribusi penting dalam pemahaman kita tentang pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan aspek religiusitas siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris.

REFERENCES

- Abdulrahman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., Olawoyin, L. A., Mejabi, O. V., ... Azeez, A. L. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. *Heliyon*, 6(11), e05312. <https://doi.org/10.1016/J.HELIYON.2020.E05312>
- Ahsanul Khaq, M. (2019). *Membentuk Karakter Religius Peserta Didik Melalui Metode Pembiasaan*. 2(1).
- Alfarisy, F. (2021). Kebijakan Pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia dalam Perspektif Pembentukan Warga Dunia dengan Kompetensi Antarbudaya. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 303–313. <https://doi.org/10.29303/JIPP.V6I3.207>
- Anam, K., Tinggi, S., Islam, A., Teungku, N., Meulaboh, D., & Rohana, S. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(2), 76–87. <https://doi.org/10.47766/GA.V2I2.161>
- Anggraeni, D., Hakam, A., Mardhiah, I., & Lubis, Z. (2019). Membangun Peradaban Bangsa Melalui Religiusitas Berbasis Budaya Lokal. *Jurnal Studi Al-Qur'an*, 15(1), 95–116. <https://doi.org/10.21009/JSQ.015.1.05>
- Astuti, P. P., Antika, R., Antika, R., Al-baroroh, A., & Al-baroroh, A. (2023). Penguatan English Affixes untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris dan Penggunaannya dalam Kalimat di Saung Qur'an dan Kitab Kuning As-Sakinah (SQKK), Gunung Sindur, Bogor. *Journal of Community Research and Service*, 7(1), 209–217. <https://doi.org/10.24114/JCRS.V7I1.43345>
- Ayu, K., Yulianti, R., Nyoman, N., & Sastaparamitha, A. J. (2021). Media Sosial Dan Pembelajaran: Study Efektifitas Instagram dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(2), 375–382. <https://doi.org/10.30605/ONOMA.V7I2.1227>
- Fawzi, T., & Dodi, L. (2022). Aspek Perkembangan Manajemen Pembelajaran Active Learning, Paikem Pada Kelas Unggulan. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 64–75. <https://doi.org/10.54069/ATTADRIB.V5I2.247>
- Geertsema-Sligh, M. (2019). Making Meaning of Media Development Today. *International Journal of Communication*, 13(0), 20. Retrieved from <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/10688>
- Hanafiah, N. A., Mokodenseho, S., Pawestri, R. A., Dewi, K., Zahrudin, A., & Palayukan, H. (2023). Collage Media to Develop Fine Motor Skills in Early Childhood. *Bulletin of Early Childhood*, 2(1), 10–18. <https://doi.org/10.51278/BEC.V2I1.711>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Jaenullah, Ferdian Utama, D. S. (2022). Resilience Model of the Traditional Islamic Boarding School Education System in Shaping the Morals of Student in the Midst of Modernizing Education. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 8(4), 931–942. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jk.v8i4.6013>
- Lestari, N. D., & Hadiwinarto, H. (2022). Application of Video Conference Media in Learning. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 7(1), 134–140. <https://doi.org/10.31851/JMKSP.V7I1.6547>
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' Perception of

- Kahoot!'s Influence on Teaching and Learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 9. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Manese, R. M. (2020). Kebebasan Beragama dan Berkeyakinan di Indonesia dalam Kacamata Kebijakan Publik. *Journal of Governance Innovation*, 2(1), 53–67. <https://doi.org/10.36636/JOGIV.V2I1.389>
- Miles & Huberman. (2014). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Najoan, D. (2020). Memahami Hubungan Religiusitas Dan Spiritualitas Di Era Milenial. *Educatio Christi*, 1(1), 64–74. Retrieved from <https://ejournal.teologi-ukit.ac.id/index.php/educatio-christi/article/view/11>
- Pramudya, W. (2005). Pluralitas Agama : Tantangan “Baru” bagi Pendidikan Keagamaan di Indonesia. *Veritas: Jurnal Teologi Dan Pelayanan*, 6(2), 279–290. <https://doi.org/10.36421/veritas.v6i2.152>
- Scannell, P. (2020). *Media and Communication*. 1–360.
- Seran, Y. (2021). Kebertahanan Peran Agama Di Abad Ke 21 Dalam Gempuran Arus Globalisasi. *SAPA - Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 6(2), 167–184. Retrieved from <https://e-journal.stp-ipi.ac.id/index.php/sapa/article/view/277>
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Copyright Holder :

© Dholiful Hadi. Dwi Mahya Sari. Dian Eka Priyantoro. Nur Latifah. Ilham., (2023).

First Publication Right :

© Attractive : Innovative Education Journal

This article is under:

