

ABSTRAK

Dina Nala Ilma, (1910110147) 2023. *Penggunaan E-Learning Berbasis Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VIII MTs Kedungombo, Buaran Mayong Jepara. Fakultas Tarbiyah. Program Studi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kudus. Dosen Pembimbing Dr. Izah Ulya Qadam, M.Pd.I.*

Penggunaan *E-Learning* berbasis aplikasi *Kahoot* ini merupakan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang dipakai sebagai media evaluasi yang bisa memudahkan pendidik dan siswa dalam menjalankan aktivitas evaluasi tanpa memakai kertas, pemanfaatan teknologi dalam wujud *E-Learning* berupa aplikasi *Kahoot* sebagai media evaluasi yang dikemas dalam wujud menarik berupa kuis atau permainan (*game*) yang dikerjakan oleh siswa yang diupayakan untuk mengatasi kejenuhan dan kebosanan siswa dalam Aktivitas pembelajaran Mapel Sejarah Kebudayaan Islam.

Tujuan studi ini adalah : (1) Untuk mengetahui perencanaan dalam penggunaan *E-Learning* berbasis aplikasi *Kahoot*, (Dalam perencanaan pembelajaran di MTs Kedungombo ada hal-hal yang harus dipersiapkan dan direncanakan diantaranya : Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mencakup indikator dalam pencapaian pembelajaran, dan juga terkait dengan strategi, media, metode, dan evaluasi yang digunakan, Membuat PROTA, dan PROMES). (2) Untuk mengetahui pelaksanaan penggunaan *E-Learning* berbasis aplikasi *Kahoot*, (Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas VIII A ini, peneliti menggunakan metode pembelajaran *Make a Match*, serta melaksanakan kegiatan evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot*). (3) Untuk mengetahui evaluasi penggunaan *E-Learning* berbasis aplikasi *Kahoot*, (Dalam kegiatan evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot* ini dapat meningkatkan hasil belajar SKI Siswa kelas VIII A di MTs Kedungombo, hasil yang diperoleh siswa menunjukkan sebelum memakai aplikasi *Kahoot* memperlihatkan prosentase ketuntasan Siswa sebesar 80,95% dengan rata-rata nilai yang diperoleh 77,8 dan sesudah penggunaan aplikasi *kahoot* terjadi kenaikan yang signifikan sebesar 88% dengan rata-rata nilai 83,5 Dari skor nilai rata-rata yang diperoleh siswa bisa peneliti tarik kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* bisa meningkatkan hasil belajar Siswa, serta aplikasi *Kahoot* ini dinilai bisa mengurangi kejenuhan siswa saat mengerjakan latihan soal SKI.

Studi ini memakai metode kualitatif deskriptif, yakni metode yang memusatkan perhatian pada masalah-masalah dan fakta yang ada di lapangan pada saat penelitian, studi ini memaparkan atau menggambarkan suatu keadaan, kondisi, peristiwa, situasi, dan lain sebagainya yang hasilnya dipaparkan dalam wujud laporan dengan memakai pendekatan kualitatif. Subjek studi ini yaitu Guru Mapel SKI, Wakil Ketua Kurikulum, dan Siswa kelas VIII A MTs Kedungombo. Teknik pengumpulan data yang dipakai lewat wawancara, observasi dan dokumentasi. Kemudian analisis data memakai sejumlah langkah, yakni pengumpulan data, reduksi data, sesudah data terkumpul mendisplay data-data secara sistematis agar bisa ditarik kesimpulan.

Kata Kunci : *E-Learning, Aplikasi Kahoot, Hasil Belajar Siswa*