

ABSTRAK

Apriani Citra Nurbarokah, 1212020031, 2025: *Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Game Kahoot Hubungannya dengan Hasil Belajar Kognitif Mereka Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti* (Penelitian pada Siswa kelas X TKJ SMKN 13 Bandung).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kesenjangan antara motivasi belajar siswa menggunakan media game Kahoot dengan hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas X TKJ SMKN 13 Bandung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Motivasi belajar siswa menggunakan media *game Kahoot* pada mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas X TKJ SMKN 13 Bandung, 2) Hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas X TKJ SMKN 13 Bandung, 3) Motivasi belajar siswa menggunakan media *Game Kahoot* hubungannya dengan hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas X TKJ SMKN 13 Bandung.

Menurut Deviyanti, motivasi belajar memengaruhi hasil belajar, sedangkan Sayyidah menemukan bahwa media game Kahoot efektif meningkatkan hasil belajar kognitif. Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan adalah adanya hubungan antara motivasi belajar siswa dalam menggunakan Kahoot dengan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasi. Sumber data berasal dari siswa kelas X TKJ SMKN 13 Bandung dengan populasi sebanyak 103 siswa, dan diambil 46 sampel. Penelitian dilaksanakan di SMKN 13 Bandung pada tanggal 8–9 Mei 2025. Teknik pengumpulan data meliputi angket, observasi, wawancara, dan studi dokumen. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah analisis parsial dan korelasional.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Motivasi belajar siswa menggunakan media *game Kahoot* termasuk dalam kualifikasi tinggi, dengan nilai rata-rata 4,07 dan berada pada interval 3,40 – 4,19, 2) Hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti tergolong sangat tinggi, dengan nilai rata-rata 0,82 yang berada pada interval 80 – 100, 3) Motivasi belajar siswa menggunakan media game Kahoot hubungannya dengan hasil belajar Kognitif mereka pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMKN 13 Bandung berada dalam kategori kuat, dengan nilai korelasi 0,801 berada pada interval 0,80 - 0,99. Hasil uji hipotesis yaitu $8,869 > 1,680$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima yaitu terdapat hubungan antara motivasi belajar siswa menggunakan media *Game Kahoot* dengan hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas X TKJ SMKN 13 Bandung.