

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Kerangka Berpikir.....	5
F. Hipotesis.....	11
G. Hasil Penelitian Terdahulu.....	11
BAB II KAJIAN TEORI.....	15
A. Motivasi Belajar Siswa.....	15
1. Pengertian Motivasi Belajar Siswa.....	15
2. Indikator Motivasi Belajar Siswa.....	17
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	17
B. Media <i>Game Kahoot</i>	19
1. Pengertian Media <i>Game Kahoot</i>	19
2. Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Game Kahoot</i>	21
3. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Game Kahoot</i>	22

C. Hasil Belajar Kognitif.....	23
1. Pengertian Hasil Belajar Kognitif.....	23
2. Indikator Hasil Belajar Kognitif.....	24
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Kognitif..	26
D. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK.....	28
1. Pengertian PAI dan Budi Pekerti di SMK.....	28
2. Cakupan Ruang Lingkup PAI dan Budi Pekerti di SMK.....	31
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi PAI dan Budi Pekerti di SMK.....	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	34
B. Jenis dan Sumber Data.....	34
C. Teknik Pengumpulan Data.....	36
D. Teknik Analisis Data.....	38
E. Tempat dan Waktu Penelitian.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Deskripsi Data.....	46
1. Kondisi Objektif Lokasi Penelitian.....	46
2. Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media <i>Game Kahoot</i> pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas X TKJ di SMKN 13 Bandung.....	49
3. Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas X TKJ di SMKN 13 Bandung.....	58
B. Pengujian Hipotesis Penelitian.....	67
1. Uji Validitas.....	67
2. Uji Reliabilitas.....	70
3. Uji Asumsi Klasik.....	72
4. Uji Koefisien Korelasi.....	73
5. Uji Hipotesis (Uji-t)	74

C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	76
1. Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media <i>Game Kahoot</i> pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas X TKJ di SMKN 13 Bandung.....	76
2. Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas X TKJ di SMKN 13 Bandung.....	79
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 di SMKN 13 Bandung.....	82
BAB V PENUTUP.....	84
A. Simpulan.....	84
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	89



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir	10
------------------------------------	----



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi dan Sampel	36
Tabel 3.2 Alterfanif Jawaban Responden Variabel X.....	37
Tabel 3.3 Skala Penilaian Variabel X	39
Tabel 3.4 Skala Penilaian Variabel Y	39
Tabel 3.5 Kriteria Koefisien Validitas	40
Tabel 3.6 Kriteria Koefisien Reliabilitas	41
Tabel 3.7 Nilai Kriteria Hubungan Korelasi.....	44
Tabel 3.8 Waktu Penelitian.....	45
Tabel 4.1 Interpretasi Variabel X.....	50
Tabel 4.2 Uji Validitas Variabel X.....	68
Tabel 4.3 Uji Validitas Variabel Y.....	69
Tabel 4.4 Uji Reliabilitas Variabel X.....	71
Tabel 4.5 Uji Reliabilitas Variabel Y.....	71
Tabel 4.6 Uji Normalitas.....	72
Tabel 4.7 Uji Heteroskedastisitas.....	73
Tabel 4.8 Uji Koefisien Korelasi.....	74
Tabel 4.9 Uji Hipotesis.....	75
Tabel 4.10 Uji Koefisien Determinasi.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Profil Sekolah SMKN 13 Bandung.....	89
Lampiran 2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	97
Lampiran 3 Perhitungan Data.....	107
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian.....	111
Lampiran 5 SK penelitian dari Sekolah.....	112
Lampiran 6 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian.....	113
Lampiran 7 SK Pembimbing Skripsi.....	114
Lampiran 8 Riwayat Hidup.....	115
Lampiran 9 Hasil Cek Plagiasi.....	116

