



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Digital Aplikasi Kahoot* dan Motivasi Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado

Tessalonika Jesy Worang^{1*}, Roos M. S. Tuerah², Richard Daniel Herdi Pangkey³
tessalonikajesy@gmail.com^{1*}, roostuerah@unima.ac.id², richardpangkey@unima.ac.id³
^{1,2,3}Program Studi Magister Pendidikan Guru SD
^{1,2,3}Universitas Negeri Manado

Received: 22 05 2025. Revised: 07 06 2025. Accepted: 11 06 2025.

Abstract : This study aims to analyze the effect of using digital-based learning media, the Kahoot application, and learning motivation on the learning interests of fifth-grade students at SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado. The study used a quantitative approach with a non-probability sampling method, a saturated sampling technique, involving 75 students as samples. The data were analyzed using descriptive statistics, correlation, reliability, normality, linearity, simple regression, and multiple regression with the help of SPSS 25. The results of the study showed that: (1) there was a significant direct effect of digital-based learning media, the Kahoot application, on students' learning interests with a significance value of $p = 0.000 < 0.05$ and a Determinant Coefficient (R^2) of 77.8%, which means that the Kahoot media explains 77.8% of the variation in students' learning interests; (2) learning motivation has a significant direct effect on learning interests with $p = 0.000 < 0.05$ and $R^2 = 79.6\%$, indicating that learning motivation explains 79.6% of the variation in learning interests; (3) Simultaneously, Kahoot learning media and learning motivation together have a significant effect on learning interest with $p = 0.000 < 0.05$ and $R^2 = 80.1\%$, which means that the two variables explain 80.1% of the variation in students' learning interest in science subjects. In conclusion, the use of digital learning media based on the Kahoot application and learning motivation significantly increases the learning interest of class V students at SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado.

Keywords : Learning Media, Kahoot Application, Learning Motivation, Learning Interest.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis digital aplikasi Kahoot dan motivasi belajar terhadap minat belajar siswa kelas V SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *non-probability sampling*, teknik sampling jenuh, melibatkan 75 siswa sebagai sampel. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, korelasi, reliabilitas, normalitas, linearitas, regresi sederhana, dan regresi berganda dengan bantuan SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh langsung yang signifikan dari media pembelajaran berbasis digital

aplikasi *Kahoot* terhadap minat belajar siswa dengan nilai signifikansi $p = 0,000 < 0,05$ dan Koefisien Determinan (R^2) sebesar 77,8%, yang berarti media *Kahoot* menjelaskan 77,8% variasi minat belajar siswa; (2) motivasi belajar berpengaruh langsung signifikan terhadap minat belajar dengan $p = 0,000 < 0,05$ dan $R^2 = 79,6\%$, menunjukkan motivasi belajar menjelaskan 79,6% variasi minat belajar; (3) secara simultan, media pembelajaran *Kahoot* dan motivasi belajar bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap minat belajar dengan $p = 0,000 < 0,05$ dan $R^2 = 80,1\%$, yang berarti kedua variabel tersebut menjelaskan 80,1% variasi minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Kesimpulannya, penggunaan media pembelajaran digital berbasis aplikasi *Kahoot* dan motivasi belajar secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Aplikasi *Kahoot*, Motivasi Belajar, Minat Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peranan yang sangat penting dalam memastikan perkembangan dan kelangsungan hidup manusia. Melalui pendidikan, seseorang dapat menjadi lebih bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, mengembangkan kemampuan, mengambil keputusan dengan bijak, serta memiliki potensi besar dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, sesuai dengan yang tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945. Dari tujuan pendidikan, terlihat bahwa pengembangan potensi alami manusia perlu dilakukan secara maksimal agar individu dapat menjalankan kewajiban dan tanggung jawabnya, terutama dalam konteks pembangunan, demi mencapai kebahagiaan baik saat ini maupun di masa depan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini menyoroti kebutuhan bagi suatu negara untuk meningkatkan standar dan kualitas pendidikan agar dapat bersaing dengan negara-negara lain di dunia. Pada abad ini kita menghadapi perkembangan TIK yang semakin pesat dan dinamis, meskipun sering kali sulit diprediksi, guru kelas harus dipersiapkan untuk memiliki keterampilan yang dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satu faktor penting adalah penggunaan media pembelajaran yang relevan. Menurut (Maharani et al., 2019) dalam (Yulianti et al., 2022)

Peran media dalam proses pembelajaran memiliki signifikansi yang besar. Sebagai alat bantu mengajar, media berkontribusi secara signifikan terhadap motivasi, minat, dan perhatian siswa dalam belajar. Selain itu, media juga mampu memvisualisasikan materi yang abstrak yang diajarkan oleh guru, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Dengan adanya media pembelajaran berbasis digital, guru dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik, seperti video, animasi, dan kuis interaktif. Media pembelajaran digital, seperti video, animasi, dan aplikasi interaktif, membuat materi pelajaran lebih mudah diakses dan dipahami oleh siswa. Dalam perjalanan ini, pendidikan harus mampu

memberikan hasil yang optimal dan menciptakan media pembelajaran digital, seperti aplikasi *Kahoot*, yang efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar. Alat-alat pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam pendidikan, terutama dalam meningkatkan variasi metode pengajaran dan prestasi siswa di tingkat Sekolah Dasar. Menurut (Wang & Lieberoth, 2016) dalam (Yuniarti & Rakhmawati, 2021) Fitur *Kahoot* ini memiliki kemampuan untuk menarik perhatian siswa dan menjadikan proses belajar lebih menyenangkan.

Penelitian juga mengungkapkan bahwa audio dan musik yang terdapat dalam *Kahoot* mampu menciptakan pengalaman belajar yang positif bagi penggunanya, sehingga mendorong mereka untuk ikut berpartisipasi. Ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui media digital, mereka cenderung lebih termotivasi untuk berpartisipasi. Lukman (2019) dalam (Icha Timart Diany Sinaga et al., 2022) menyatakan bahwa *Kahoot* adalah sebuah aplikasi yang dirancang menyerupai permainan. Kelebihan *Kahoot* terlihat dari pertanyaan-pertanyaan yang disajikan dalam aplikasinya, yang memberikan batasan waktu untuk menjawab. Karena adanya batasan waktu tersebut, siswa menjadi terbiasa untuk berpikir cepat dan akurat saat menjawab pertanyaan yang disajikan melalui media *Kahoot*. Juga begitu motivasi belajar juga merupakan faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pendidikan. Menurut (Yogi Fernando et al., 2024) Motivasi, menurut pengertian yang berkembang di masyarakat, sering kali disamakan dengan keinginan atau semangat.

Sementara itu, hasil belajar merujuk pada pencapaian yang diraih oleh individu saat mengasah kemampuannya melalui proses yang ditunjang oleh usaha serta keterampilan kognitif, afektif, psikomotor, dan kombinasi dari semua ini untuk mendapatkan pengalaman dalam jangka waktu yang relatif panjang. Dalam proses ini, individu mengalami perubahan serta penambahan pengetahuan dari apa yang mereka saksikan, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang kemudian akan terinternalisasi pada diri mereka secara permanen. Hasil belajar juga dapat dilihat dari nilai evaluasi yang diraih oleh siswa. Motivasi menurut (Mokoginta et al., 2025) Proses belajar di setiap lembaga pendidikan dasar dan menengah wajib bersifat interaktif, memberi inspirasi, menyenangkan, menantang, dan mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, serta menyediakan ruang yang memadai untuk inisiatif, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Minat belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat menjadi dua kategori utama: faktor internal dan faktor eksternal. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor internal yang mempengaruhi minat belajar siswa, karena siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih bersemangat dalam belajar dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Sedangkan berdasarkan hasil observasi peneliti pada guru kelas V di sekolah mengenai penelitian yang akan peneliti lakukan, bahwa guru tersebut menggunakan metode pengajaran yang monoton atau tidak sesuai dengan kebutuhan siswa dan membuat siswa merasa bosan dan kehilangan minat belajar. Sedangkan menurut (Setiawan et al., 2022) Pembelajaran dianggap menyenangkan jika terdapat atmosfer yang tenang, aman, dan bersahabat, menarik, bebas dari stres, munculnya ketertarikan untuk belajar, keterlibatan secara penuh, perhatian siswa terfokus, lingkungan belajar yang menggairahkan, semangat, suasana ceria, dan diiringi dengan konsentrasi yang optimal.

Tapi terlihat dari sikap siswa selama masa observasi menunjukkan kurang serius dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa juga sering kali tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu, siswa menunjukkan ketidaktertarikan saat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan dan menyebabkan kegiatan belajar tidak hidup. Karena kurangnya minat, siswa cenderung belajar bukan karena ketertarikan atau keingintahuan untuk mempelajari materi tetapi hanya karena keterpaksaan. Akibatnya, kurangnya minat belajar ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa tersebut (Ndraha et al., 2022). Maka berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti melakukan penelitian secara lanjut sehubungan dengan masalah tersebut terkait Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Aplikasi *Kahoot* dan Motivasi Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif. Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data yang terkumpul dari sampel, guna membuat generalisasi pendapat. Hal ini sejalan dengan pernyataan Sugiyono (2004) yang menyatakan bahwa analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan data yang telah dikumpulkan sebagaimana adanya, tanpa tujuan untuk menarik kesimpulan yang bersifat umum. Dengan demikian, analisis deskriptif berfungsi untuk menyederhanakan data dalam jumlah besar secara logis. Selain itu, regresi sederhana diterapkan untuk menguji hipotesis mengenai variabel X1 dan X2. Variabel X1 berfokus pada pengaruh media pembelajaran berbasis digital Kahoot terhadap minat belajar siswa (Y), sementara X2 mengkaji pengaruh motivasi belajar siswa terhadap minat belajar IPA.

Untuk variabel dependen berdasarkan variabel independen, digunakan uji regresi ganda, sesuai dengan penjelasan Sugiyono (2014). Regresi ganda ini digunakan untuk menguji

hipotesis ketiga, yang mengeksplorasi pengaruh media pembelajaran berbasis digital *Kahoot* (X1) dan motivasi belajar siswa (X2) terhadap minat belajar IPA (Y). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Katolik 03 Fr Don Bosco Manado. Seluruh siswa di kelas disaat kuesioner dijalankan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas V SD Katolik 03 Fr Don Bosco Manado tahun ajaran 2024/2025 Adapun sampel penelitian ini adalah sejumlah siswa yang akan diteliti sebagai representative dari semua siswa yang terdapat di kelas V SD Katolik 03 Fr Don Bosco Manado. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Katolik 03 Fr Don Bosco Manado sebanyak 3 rombongan dengan jumlah siswa 75 orang. Berdasarkan populasi yang diambil sebagai sampel adalah sebanyak 75 orang. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, korelasi, reliabilitas, normalitas, linearitas, regresi sederhana, dan regresi berganda dengan bantuan SPSS 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif Variabel Media Pembelajaran Berbasis Digital Aplikasi Kahoot X1. Data penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan media pembelajaran berbasis digital aplikasi kahoot dan motivasi belajar terhadap minat belajar IV SD Katolik 03 Fr Don Bosco Manado. Statistik deskriptif antara lain perhitungan modus, mean, dan standar deviasi. Uji analisis deskriptif menggunakan SPSS versi 25.

Tabel 2. Analisis Deskriptif Variabel Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot X1

	N Statistic	Range Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Sum Statistic	Mean Statistic
Media Pembelajaran Berbasis Digital Aplikasi <i>Kahoot</i>	75	35	84	119	7800	104.00
Minat Belajar	75	14	53	67	4470	59.60
Valid N (listwise)	75					

	Mean Std. Error	Std. Deviation Statistic	Variance Statistic
Media Pembelajaran Berbasis Digital Aplikasi <i>Kahoot</i>	.688	5.959	35.514
Minat Belajar	.367	3.175	10.081
Valid N (listwise)			

Berdasarkan hasil *output* SPSS 25 variabel Motivasi Belajar didapati nilai mean sebesar 84,37, max dengan nilai 96 dan min dengan nilai 73, range 23 dan sum atau jumlah keseluruhan 6328 dan standar deviasi 4.386.

Tabel 2. Tabel Hasil Analisis Deskriptif Variabel Motivasi Belajar X2

	N Statistic	Range Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Sum Statistic	Mean Statistic	Std. Error
Motivasi Belajar	75	23	73	96	6328	84.37	.506
Minat Belajar	75	14	53	67	4470	59.60	.367
Valid N (listwise)	75						

	Std. Deviation Statistic	Variance Statistic
Motivasi Belajar	4.386	19.237
Minat Belajar	3.175	10.081
Valid N (listwise)		

Berdasarkan hasil *output* SPSS 25 variabel Motivasi Belajar didapati nilai mean sebesar 84,37, max dengan nilai 96 dan min dengan nilai 73, range 23 dan sum atau jumlah keseluruhan 6328 dan standar deviasi 4.386.

Tabel 3. Tabel Hasil Analisis Deskriptif Variabel Minat Belajar Y

	N Statistic	Range Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Sum Statistic	Mean Statistic	Std. Error
Minat Belajar	75	14	53	67	4470	59.60	.367
Valid N (listwise)	75						

	Std. Deviation Statistic	Variance Statistic
Minat Belajar	3.175	10.081
Valid N (listwise)		

Berdasarkan hasil *output* SPSS 25 variabel Minat Belajar didapati nilai mean sebesar 59,60, max dengan nilai 67 dan min dengan nilai 53, range 14 dan sum atau jumlah keseluruhan 4470 dan standar deviasi 3.175.

Pengujian normalitas data dilakukan menggunakan aplikasi SPSS menggunakan *One Sample Kolmogrov Smirnov Test*. Kaidah Keputusan didasarkan pada probabilitas $(p) > \alpha (0,05)$ maka data penelitian berdistribusi normal. Hasil pengujian normalitas data ditampilkan pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Tabel Uji Kenormalan Data Media pembelajaran berbasis digital aplikasi Kahoot X1

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
	Unstandardized Residual
N	75
Normal Parameters ^{a,b} Mean	.0000000

	Std. Deviation	1.49605423
Most Extreme Differences	Absolute	.057
	Positive	.057
	Negative	-.044
Test Statistic		.057
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Berdasarkan hasil pada tabel 4. diperoleh data sebagai berikut. Media pembelajaran berbasis digital aplikasi *Kahoot* terhadap minat belajar siswa dengan nilai signifikan $0,200 > 0,05$. Dengan demikian maka data dari masing masing variable berdistribusi normal.

Tabel 5. Tabel Uji Kenormalan Data Motivasi Belajar X2

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		75
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.43537490
Most Extreme Differences	Absolute	.077
	Positive	.077
	Negative	-.062
Test Statistic		.077
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Hasil Uji Linearitas Media Pembelajaran Berbasis Digital Aplikasi *Kahoot* terhadap Minat Belajar

Tabel 6. Hasil Uji Linearitas Media Pembelajaran Berbasis Digital Aplikasi *Kahoot*

ANOVA Table				
			Mean Square	F
Minat Belajar * Media Pembelajaran Berbasis Digital Aplikasi Kahoot	Between Groups	(Combined)	27.387	12.031
		Linearity	580.375	254.951
		Deviation from Linearity	2.251	.989
	Within Groups		2.276	
	Total			

ANOVA Table				Sig.
Minat Belajar * Media Pembelajaran Berbasis Digital Aplikasi Kahoot	Between Groups	(Combined)		.000
		Linearity		.000
		Deviation from Linearity		.493
	Within Groups			
	Total			

Berdasarkan hasil analisis sebagaimana terlihat pada Tabel 6 nilai signifikan pada *Deviation from linearity* $0.493 > 0.05$, nilai $p > 0.05$ artinya bahwa tidak terdapat penyimpangan hubungan kedua variabel dari garis linear. Dengan demikian hubungan data media pembelajaran berbasis digital aplikasi *Kahoot* dengan variabel hasil belajar berpola linear.

Tabel 7. Tabel Hasil Uji Linearitas Motivasi Belajar

ANOVA Table			Mean Square	F
Minat Belajar * Motivasi Belajar	Between Groups	(Combined)	31.369	14.280
		Linearity	593.538	270.194
		Deviation from Linearity	1.781	.811
	Within Groups		2.197	
	Total			

ANOVA Table			Sig.
Minat Belajar * Motivasi Belajar	Between Groups	(Combined)	.000
		Linearity	.000
		Deviation from Linearity	.685
	Within Groups		
	Total		

Berdasarkan hasil analisis sebagaimana terlihat pada Tabel 7 nilai signifikan pada *Deviation from linearity* $0.685 > 0.05$, nilai $p > 0.05$ artinya bahwa tidak terdapat penyimpangan hubungan kedua variabel dari garis linear. Dengan demikian hubungan data motivasi belajar dengan variabel hasil belajar berpola linear.

Tabel 8. Korelasi Media Pembelajaran Aplikasi *Kahoot* terhadap Minat Belajar Siswa

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.882 ^a	.778	.775	1.506

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Berbasis Digital Aplikasi *Kahoot*

Nilai *R Square* 0,778 (diperoleh dari 0,882²) menunjukkan koefisien determinasi 77,8%, artinya 77,8% minat belajar IPA siswa dipengaruhi oleh variabel media pembelajaran berbasis *Kahoot*, sedangkan 22,2% disebabkan faktor lain. Hasil ini menolak H_0 dan menerima H_1 , membuktikan pengaruh positif signifikan media *Kahoot* terhadap minat belajar IPA, dengan kontribusi sebesar 77,8%.

Tabel 9. Analisis Regresi Media Pembelajaran Aplikasi *Kahoot* terhadap Minat Belajar

Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.
-------	-----------------------------	---------------------------	---	------

	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	10.726	3.061		3.505	.001
Media Pembelajaran Berbasis Digital Aplikasi <i>Kahoot</i>	.470	.029	.882	15.994	.000

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Berdasarkan tabel 9. maka diperoleh persamaan regresi sederhana sebagai berikut: persamaan regresi $\hat{Y} = 10,726 + 0,470X$ menunjukkan bahwa jika media pembelajaran berbasis digital aplikasi *Kahoot* (X) tidak digunakan, minat belajar siswa (\hat{Y}) sebesar 10,726. Setiap peningkatan 1% penggunaan Kahoot, minat belajar siswa meningkat sebesar 0,470. Uji t menunjukkan nilai signifikansi $p = 0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya pengaruh media *Kahoot* terhadap minat belajar siswa sangat signifikan. Koefisien regresi positif menandakan semakin tinggi penggunaan *Kahoot*, semakin tinggi minat belajar siswa, dan sebaliknya.

Tabel 10. Tabel Hasil Koefisien Korelasi Motivasi Belajar terhadap Minat Belajar Siswa

Model Summary					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	
1	.892 ^a	.796	.793	1.445	

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar

Nilai *R Square* sebesar 0,796 (79,6%) menunjukkan bahwa variabel motivasi belajar menjelaskan 79,6% variasi minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA, sedangkan 20,4% dipengaruhi oleh faktor lain. Hasil ini menolak H_0 dan menerima H_1 , yang berarti terdapat pengaruh positif dan signifikan motivasi belajar terhadap minat belajar siswa.

Tabel 11. Analisis Regresi Motivasi Belajar terhadap Minat Belajar Siswa

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	5.119	3.236		1.582	.118
Motivasi Belajar	.646	.038	.892	16.858	.000

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Berdasarkan tabel 11 maka diperoleh persamaan regresi sederhana sebagai berikut: Persamaan regresi $\hat{Y} = 5,119 + 0,646X$ menunjukkan bahwa jika motivasi belajar (X) nol, minat belajar siswa (\hat{Y}) sebesar 5,119. Setiap peningkatan 1% motivasi belajar, minat belajar siswa bertambah 0,646. Uji t dengan nilai signifikansi $p = 0,000 < 0,05$ menegaskan bahwa motivasi belajar berpengaruh sangat signifikan terhadap minat belajar siswa. Koefisien positif menunjukkan semakin tinggi motivasi belajar, semakin tinggi minat belajar siswa.

Tabel 12. Tabel Hasil Koefisien Korelasi Media Pembelajaran Aplikasi *Kahoot* dan Motivasi Belajar terhadap Minat Belajar Siswa

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.895 ^a	.801	.796	1.435

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar, Media Pembelajaran Berbasis Digital Aplikasi *Kahoot*

Pada Tabel 12 diketahui angka *R Square* sebesar 0.801. angka ini diperoleh dengan mengkuadratkan angka korelasi (0.895^2). selanjutnya nilai koefisien Determinan atau Koefisien Penentu (KP) diperoleh dengan rumus $KP = r^2 \times 100\%$. hingga diperoleh nilai koefisien determinan sebesar 44.8%. Hal ini berarti bahwa sebesar 80.1% Minat belajar siswa dapat dijelaskan oleh variabel motivasi dan kreativitas guru, sedangkan sisanya yaitu sebesar 19.9% dijelaskan oleh variabel-variabel yang lain.

Tabel 13. Analisis Regresi Media Pembelajaran Aplikasi *Kahoot* dan Motivasi Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	6.216	3.306		1.880	.064
Media Pembelajaran Berbasis Digital Aplikasi <i>Kahoot</i>	.158	.111	.296	1.417	.161
Motivasi Belajar	.438	.151	.605	2.898	.005

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Berdasarkan table 13 maka diperoleh persamaan regresi sederhana sebagai berikut: Persamaan regresi $\hat{Y} = 6,216 + 0,158X_1 + 0,438X_2$ menunjukkan bahwa tanpa media pembelajaran Kahoot dan motivasi belajar, minat belajar siswa sebesar 6,216. Setiap peningkatan 1% pada media Kahoot dan motivasi belajar secara bersama-sama meningkatkan minat belajar siswa sebesar 0,596 ($0,158 + 0,438$).

Tabel 14. Analisis Regresi Ganda Motivasi dan Kreativitas Guru Terhadap Minat Belajar

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	597.675	2	298.838	145.062	.000 ^b
	Residual	148.325	72	2.060		
	Total	746.000	74			

a. Dependent Variable: Minat Belajar

b. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar, Media Pembelajaran Berbasis Digital Aplikasi *Kahoot*

Uji F menunjukkan nilai $F_{hitung} = 145,062 > F_{tabel} 3,12$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima. Artinya, secara simultan media pembelajaran berbasis digital

aplikasi Kahoot dan motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan pengaruh kedua variabel tersebut terhadap minat belajar siswa diterima. Hasil analisis SPSS menunjukkan $F_{hitung} = 145,062 > F_{tabel} 3,12$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga model regresi ganda berpengaruh signifikan secara bersama antara media pembelajaran *Kahoot* dan motivasi belajar terhadap minat belajar siswa. Dengan demikian, hipotesis 3 diterima.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, dapat kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis digital aplikasi *Kahoot* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas V dengan pembuktian kontribusi sebesar 77,8%. Presentase siswa yang hanya 22,2% tersebut disebabkan oleh media pembelajaran berbasis digital aplikasi kahoot yang tentunya belum terlaksana secara maksimal di kelas atau bisa juga diakibatkan oleh variabel lain yang mempengaruhi minat belajar siswa yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Motivasi belajar siswa memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas V dengan pembuktian kontribusi sebesar 79,6%. Presentase siswa yang hanya 20,4% tersebut disebabkan oleh motivasi belajar yang tentunya belum terlaksana secara maksimal di dalam kelas atau bisa juga diakibatkan oleh variabel lain yang mempengaruhi minat belajar siswa yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Media pembelajaran berbasis digital aplikasi *Kahoot* dan motivasi belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas V dengan pembuktian kontribusi sebesar 80,1%. Presentase siswa yang hanya 19,9% tersebut disebabkan oleh media pembelajaran berbasis digital aplikasi *Kahoot* dan motivasi belajar yang tentunya belum terlaksana secara maksimal di dalam kelas atau bisa juga diakibatkan oleh variabel lain yang mempengaruhi minat belajar siswa yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Icha Timart Diany Sinaga, Netto W. S. Rahan, & Abdul Rahman Azahari. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55–61. <https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286>
- Mokoginta, E. Y., Dapa, A. N. ., & Pati, L. A. M. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stcik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Di SDN 5 Bilalang. *Bloom Journal*, 2(1), 167-

175. Retrieved from <https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/bloom/article/view/11583>
- Ndraha, I. S., Mendrofa, R. N., & Lase, R. (2022). Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 672–681. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.92>
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Yulianti, A., Suyanti, & Kusuma, H. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 742–749. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/3062>
- Yuniarti, F., & Rakhmawati, D. (2021). Studi kasus: Game digital “Kahoot” dalam pengajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 1(1), 46–59.