

Implementasi media digital kahoot dalam model kooperatif jigsaw pada pembelajaran ipas materi sumber energi di kelas iii sekolah dasar

Karin Ayunda Satiti, Universitas PGRI Madiun

Hartini, Universitas PGRI Madiun

Sesaria Prima Yudhaningtyas, Universitas PGRI Madiun

Email : Karinaynda@gmail.com

Abstract: This research explores the implementation of Kahoot, a digital media platform, in a cooperative learning model known as Jigsaw, within the context of elementary school science and social studies (IPAS) on the topic of energy sources. The study aimed to investigate how the integration of technology and collaborative methods can enhance student engagement, motivation, and understanding. Conducted in a third-grade class at SDN Klagenserut 01, Madiun, the research employed a descriptive qualitative method, using observation, interviews, and documentation as data collection techniques. The findings reveal that the use of Kahoot, combined with the Jigsaw model, significantly increased students' active participation, group collaboration, and conceptual understanding of energy topics. Additionally, students expressed higher enthusiasm and a sense of responsibility during the learning process. Despite technical and time management challenges, this approach proved effective in fostering an engaging and meaningful learning experience in line with the goals of the Merdeka Curriculum.

Keywords: *Digital Media, Jigsaw Learning, Kahoot, Elementary Education, Energy Sources*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi media digital Kahoot dalam model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan fokus pada materi sumber energi di kelas III sekolah dasar. Penelitian dilakukan di SDN Klagenserut 01, Madiun, dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kombinasi antara media digital Kahoot dan model Jigsaw mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, kolaborasi kelompok, dan pemahaman konsep energi secara lebih mendalam. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi serta rasa tanggung jawab dalam proses pembelajaran. Meskipun terdapat kendala teknis dan pengelolaan waktu, strategi ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna, sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka.

Kata kunci: Media Digital, Pembelajaran Jigsaw, Kahoot, Pendidikan Dasar, Sumber Energi



PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan zaman dan tantangan global. Terobosan besar adalah implementasi Kurikulum Merdeka yang merupakan bagian dari program Merdeka Belajar. Kurikulum ini dirancang untuk memberikan fleksibilitas kepada guru dan sekolah dalam menyusun pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan potensi peserta didik. Karakteristik utama Kurikulum Merdeka adalah penekanan pada pengembangan Profil Pelajar Pancasila yang mencakup nilai-nilai seperti berpikir kritis, kreatif, mandiri, serta gotong royong. Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi sumber energi di kelas III Sekolah Dasar, peserta didik diharapkan tidak hanya memahami konsep-konsep dasar tetapi juga mampu mengaitkannya dengan pengelolaan lingkungan dan pemanfaatan energi secara bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari (Sahra et al., 2025). Tantangan yang sering muncul adalah kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang berdampak pada rendahnya pemahaman dan minat terhadap materi. Proses pembelajaran yang bersifat monoton dan kurang interaktif menjadi penyebab utama permasalahan tersebut. Masih banyak pendidik yang menggunakan metode ceramah dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan perkembangan teknologi. Selain itu, sarana dan prasarana yang tersedia belum dimanfaatkan secara optimal. Rata-rata pendidik masih menggunakan media seadanya, belum berbasis teknologi (Marlina et al., 2024).

Inovasi pembelajaran dengan memadukan media digital dan pendekatan pembelajaran aktif diyakini dapat meningkatkan efektivitas proses belajar peserta didik, terutama di jenjang pendidikan dasar. Salah satu media digital yang kini populer digunakan dalam pembelajaran adalah Kahoot. Kahoot merupakan platform kuis digital berbasis permainan yang memungkinkan guru membuat soal-soal interaktif dan menarik bagi peserta didik. Dengan tampilan visual yang menyenangkan dan suasana kompetitif yang positif, Kahoot terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Wang & Tahir, 2020). Media ini tidak hanya digunakan sebagai alat evaluasi, tetapi juga dapat memancing diskusi dan mengukur pemahaman peserta didik secara langsung (Daryanes & Ririen, 2020). Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga dapat meningkatkan efektivitas proses belajar. Salah satu pendekatan menarik yang dapat digunakan adalah media prakonseptual digital seperti Kahoot. Elemen permainan interaktif pada platform ini bertujuan untuk menambah minat dan kesenangan dalam proses pembelajaran. Peserta didik dapat belajar dan menguji pemahaman tentang konsep mata pelajaran IPAS materi sumber energi. Media prakonseptual digital seperti Kahoot dapat berhasil diintegrasikan secara efektif ke dalam kurikulum sekolah dasar saat ini (Luthfi et al., 2025).

Selain pemanfaatan media digital, model pembelajaran yang digunakan juga memegang peranan penting dalam keberhasilan proses belajar. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah model kooperatif tipe Jigsaw. Model ini menekankan pada kerja sama dalam kelompok kecil, di mana masing-masing peserta didik mempelajari bagian materi tertentu dan kemudian menjelaskan kembali kepada anggota kelompoknya. Model ini mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab, empati, serta meningkatkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi peserta didik (Adenansi & Kunci, 2024). Integrasi antara media digital Kahoot dan model kooperatif Jigsaw menjadi kombinasi yang menarik dan potensial untuk diterapkan dalam pembelajaran. Kahoot yang menyenangkan dan interaktif dapat menjadi alat evaluasi yang efektif di akhir pembelajaran Jigsaw. Setelah peserta didik belajar dalam kelompok ahli dan kembali ke kelompok asal, pemahaman mereka dapat diuji melalui kuis Kahoot secara individu maupun kelompok (Zulkhi et al., 2023). Hal ini menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap kolaboratif.

Dalam Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan di Indonesia, mata pelajaran IPAS mengajarkan peserta didik untuk memahami konsep-konsep ilmiah dan sosial melalui pendekatan kontekstual dan eksploratif. Salah satu materi dalam IPAS kelas III adalah sumber energi, yang mencakup jenis-jenis energi, manfaat energi, serta pentingnya menghemat energi. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPAS di tingkat dasar masih banyak dilakukan secara konvensional, yaitu dengan metode ceramah dan penugasan tertulis yang kurang memfasilitasi keaktifan dan partisipasi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Klagenserut 01, peserta didik sering kali kurang fokus saat pembelajaran IPAS berlangsung. Guru menyampaikan materi secara langsung dari buku teks tanpa melibatkan media atau metode interaktif. Akibatnya, peserta didik cepat merasa bosan dan banyak yang tidak dapat menjelaskan kembali materi yang telah diajarkan. Hal ini menunjukkan perlunya upaya inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada materi yang bersifat konseptual seperti sumber energi. Penerapan media digital Kahoot dalam model kooperatif Jigsaw berpotensi menjadi solusi alternatif dalam pembelajaran IPAS. Dengan model Jigsaw, peserta didik dilatih untuk bertanggung jawab terhadap materi yang dipelajarinya dan membagikannya kepada anggota kelompok lain. Setelah proses tersebut, penggunaan Kahoot dapat memperkuat pemahaman peserta didik melalui soal-soal yang disajikan secara menarik dan menantang.

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses implementasi media digital Kahoot dalam model kooperatif Jigsaw pada pembelajaran IPAS di kelas III. Fokus utama penelitian ini adalah memahami bagaimana guru merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran, serta bagaimana respon dan keterlibatan siswa selama proses berlangsung. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan inovasi pembelajaran tersebut. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif di tingkat sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran IPAS.

METODE

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN Klagenserut 01, Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun pada tahun ajaran 2024/2025. Jumlah peserta didik pada kelas ini sebanyak 14 orang, terdiri atas 2 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Pemilihan kelas ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPAS, serta belum adanya penggunaan media digital dan model pembelajaran kooperatif seperti Jigsaw dalam pembelajaran sebelumnya.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi fenomenologi. Pendekatan ini dipilih karena peneliti ingin mendeskripsikan secara mendalam pengalaman belajar siswa selama mengikuti pembelajaran IPAS dengan menggunakan media digital Kahoot dalam model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Penelitian dilaksanakan selama lima bulan, mulai dari Maret hingga Juli 2025. Prosedur penelitian dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan observasi awal, menyusun instrumen penelitian, dan menjalin komunikasi dengan pihak sekolah. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan penerapan model Jigsaw dan media Kahoot dalam pembelajaran IPAS materi sumber energi, disertai dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tahap terakhir adalah analisis data, penarikan kesimpulan, dan penyusunan laporan penelitian.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi.

- 1) Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, terutama pada aspek keaktifan dalam kelompok, tanggung jawab terhadap tugas, kolaborasi antar peserta didik, antusiasme dalam menggunakan media Kahoot, dan kemampuan memahami materi. Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti dengan menggunakan skala penilaian kualitatif (sangat baik, baik, cukup, kurang).
- 2) Wawancara dilakukan kepada guru kelas dan peserta didik. Pedoman wawancara disusun berdasarkan indikator keterlibatan siswa, efektivitas media, dan kesesuaian model pembelajaran. Wawancara kepada guru bertujuan untuk mengetahui persepsi terhadap penerapan model Jigsaw dan media Kahoot, sedangkan wawancara kepada peserta didik bertujuan untuk mengetahui respon mereka terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.
- 3) Dokumentasi meliputi foto kegiatan pembelajaran, daftar nama siswa, modul ajar, dan hasil kerja peserta didik. Dokumentasi ini digunakan sebagai bukti pendukung dalam analisis data serta memperkuat temuan dari hasil observasi dan wawancara.

Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan mengikuti tahapan yang dikemukakan oleh Miles, Huberman, dan Saldana (2014), yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan menyederhanakan data dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk difokuskan pada aspek-aspek penting sesuai tujuan penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk naratif dan tabel sehingga memudahkan dalam memahami keterkaitan antar temuan. Penarikan kesimpulan dilakukan setelah seluruh data dianalisis dan diverifikasi melalui teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

- 1) Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari siswa, guru, dan dokumentasi.
- 2) Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik ini digunakan untuk memastikan keabsahan data dan meningkatkan validitas hasil penelitian.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi di kelas III SDN Klagenserut 01, ditemukan empat poin utama yang menggambarkan proses dan dampak dari penerapan media digital Kahoot dalam model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada pembelajaran IPAS materi sumber energi. Keempat hasil tersebut dipaparkan sebagai berikut:

1. Penerapan Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran di SDN Klagenserut 01, guru umumnya menggunakan media yang bersifat konkrit, seperti benda nyata di lingkungan sekitar siswa. Media pembelajaran digital, khususnya Kahoot, belum banyak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah, dengan penyampaian materi secara lisan tanpa bantuan teknologi. Hal ini diungkapkan oleh guru kelas III yang menyatakan bahwa meskipun sarana seperti LCD tersedia di sekolah, penggunaannya masih sangat terbatas. Beberapa faktor yang menjadi penyebab antara lain keterbatasan keterampilan dalam mengoperasikan perangkat digital, terbatasnya waktu, dan pengaturan jadwal penggunaan antar guru. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media digital Kahoot belum

dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran, padahal memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

2. Dampak Penerapan Media Kahoot

Media digital Kahoot terbukti membawa pengaruh positif dalam pembelajaran. Guru menyatakan bahwa siswa menjadi lebih antusias dan semangat ketika menggunakan Kahoot, karena tampilannya yang menyerupai permainan kuis. Suasana kelas menjadi lebih hidup, dan siswa merasa tertantang untuk menjawab soal dengan cepat dan benar karena adanya sistem skor dan peringkat. Hal ini meningkatkan motivasi siswa untuk memahami materi yang dipelajari. Salah satu siswa bahkan mengungkapkan bahwa dengan Kahoot, mereka merasa seperti bermain sambil belajar sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami dan tidak terasa seperti ujian. Meskipun demikian, terdapat kendala teknis dalam penerapan media ini, terutama dalam persiapan dan pengoperasian perangkat, serta belum meratanya ketersediaan sarana teknologi di kelas.

3. Penerapan Model Kooperatif Jigsaw

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw memberikan dampak signifikan terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa dengan model ini, siswa menjadi lebih bertanggung jawab terhadap bagian materi yang dipelajarinya. Mereka tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga memiliki kewajiban untuk menjelaskan kembali materi tersebut kepada teman sekelompok. Hal ini menumbuhkan rasa percaya diri, meningkatkan kemampuan komunikasi, serta mendorong kerja sama yang positif antar siswa. Salah satu siswa menyampaikan bahwa ia merasa lebih mudah mengingat materi karena harus menjelaskannya kembali kepada teman, sehingga pemahaman menjadi lebih kuat. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa model Jigsaw efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar, partisipasi, dan pemahaman konseptual siswa.

4. Dampak Kombinasi Kahoot dan Jigsaw

Kombinasi antara media digital Kahoot dan model pembelajaran Jigsaw menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Guru menyatakan bahwa penggunaan Kahoot setelah diskusi kelompok Jigsaw menjadi alat evaluasi yang menarik dan interaktif, yang membantu siswa memahami materi secara menyeluruh. Suasana kompetitif yang diciptakan oleh Kahoot mendorong siswa untuk fokus dan semangat menjawab soal. Selain itu, model Jigsaw melatih siswa untuk saling bergantung dalam belajar, sehingga tercipta rasa tanggung jawab kolektif dan peningkatan keterlibatan. Walaupun ada hambatan seperti keterbatasan waktu dalam menerapkan kedua strategi ini secara bersamaan, manfaat yang diperoleh jauh lebih besar. Siswa menjadi lebih antusias, aktif berdiskusi, dan mampu memahami materi dengan bahasa mereka sendiri. Secara keseluruhan, penerapan kombinasi ini berdampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa.

TABEL 1. hasil observasi implementasi media digital Kahoot dalam model kooperatif jigsaw

No	Deskripsi Observasi	1	2	3	4	Hasil Observasi
1	Keaktifan dalam kelompok Jigsaw Peserta didik aktif berdiskusi Peserta didik dapat menjelaskan materi kepada temannya dengan baik				✓ ✓	Pada saat observasi menggunakan model pembelajaran jigsaw hasilnya dapat membuat peserta didik aktif dalam membentuk kelompok dan dapat menentukan siapa yang menjadi

						penyaji, dapat dilihat hampir seluruh peserta didik aktif dari yang menjelaskan materi maupun yang mendengarkan lalu mencatat materi tersebut.
2	Tanggung jawab terhadap tugas menunjukkan tanggung jawab yang tinggi terhadap materi yang diberikan. Menyelesaikan tugas yang menjadi bagiannya dengan baik				✓ ✓	Hasil observasi yang dilakukan pada proses pembelajaran ini peserta didik dapat bertanggungjawab, mereka tidak hanya menyelesaikan bagian tugasnya dengan baik, tetapi juga memiliki kesadaran penuh akan peran mereka dalam kelompok.
3	Kolaborasi antar peserta didik Peserta didik saling membantu apabila masih ada teman yang belum paham materi Peserta didik menghargai pendapat temannya				✓ ✓	Saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model jigsaw ini peserta didik saling membantu dan menunjukkan empati saat ada yang kesulitan memahami materi, dan saling menghargai setiap pendapat yang disampaikan.
4	Antusias dalam menggunakan Media Kahoot Peserta didik menunjukkan semangat dan minat saat menggunakan media digital Kahoot				✓	Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan bahwa Keterlibatan emosional dan semangat mereka dalam menggunakan media digital ini menunjukkan bahwa Kahoot bukan hanya alat evaluasi, tetapi juga media yang efektif dalam menumbuhkan minat belajar dan motivasi intrinsik siswa.
5	Kemampuan memahami materi Peserta didik dapat menjawab pertanyaan evaluasi dengan sungguh-sungguh di aplikasi Kahoot dengan benar dan tepat				✓	Hasil observasi yang dilakukan, Media ini tidak hanya efektif sebagai alat evaluasi, tetapi juga mampu menunjukkan sejauh mana siswa menyerap

						informasi selama proses pembelajaran kooperatif berlangsung.
--	--	--	--	--	--	--

TABEL 2. Hasil Triangulasi Sumber Data

Aspek yang diteliti	Sumber Data			
	Observasi	Wawancara	Dokumentasi	Ket
Proses implementasi penggunaan media digital Kahoot dalam pembelajaran kooperatif Jigsaw pada materi sumber energi di kelas 3 SD	Dari observasi yang dilakukan Adapun hasil yang didapatkan yaitu : 1. Penggunaan media digital Kahoot dan Model pembelajaran Jigsaw dalam proses pembelajaran IPAS materi sumber energi kelas 3 SD	Dari wawancara yang telah dilakukan dengan pendidik, data yang diperoleh sebagai berikut : 1. Penerapan media Kahoot serta menggunakan Model Kooperatif Jigsaw ini sangat membantu siswa dalam kepercayaan diri dan media yang digunakan ini mudah, namun persediaan sarana dan prasarana teknologi seperti LCD, Chrombook belum tersedia di setiap kelas	Dari dokumentasi saat penelitian berlangsung, memperoleh hasil : 1. Penerapan media dan model pembelajaran ini membantu siswa untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran	Hasil dari observasi, wawancara, dokumentasi, yaitu dengan adanya penerapan media Kahoot dan model pembelajaran jigsaw menarik dan dapat membuat siswa antusias terhadap pembelajaran yang disampaikan
Dampak dari implementasi penggunaan media digital Kahoot dalam pembelajaran kooperatif Jigsaw pada materi sumber energi di kelas 3 SD	Dari observasi yang telah dilaksanakan memperoleh hasil : Penggunaan model pembelajaran jigsaw ini peserta didik lebih aktif antar kelompok. Membuat peserta didik bertanggungjawab terhadap tugasnya.	Dari wawancara dengan pendidik dan peserta didik hasil yang diperoleh : Dengan adanya media dan model pembelajaran ini, Peserta didik merasa senang dan antusias mengikuti pembelajaran.	Dari dokumentasi, diperoleh hasil berikut : dalam proses pembelajaran menggunakan media digital Kahoot dan model jigsaw ini membuat peserta didik menjadi aktif memperhatikan materi yang diberikan.	Dapat dilihat dari observasi, wawancara, serta dokumentasi memperoleh hasil yang sama yaitu : Adanya dampak dari penerapan atau penggunaan media Kahoot dan Model Jigsaw ini respon keantusiasan

				dan ketertarikan peserta didik dalam proses belajar mengajar membuat peserta didik lebih fokus memperhatikan materi yang diberikan
	Peserta didik dapat berkolaborasi bertukar pikiran sesama temannya dan saling membantu.			
	Penggunaan media ini membuat peserta didik antusia terhadap materi Pelajaran yang disampaikan			

PEMBAHASAN

Proses pembelajaran pada Kurikulum Merdeka membutuhkan kreativitas dan kompetensi pedagogis dari pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Salah satu bentuk upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengintegrasikan media digital dan model pembelajaran yang mampu merangsang minat belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa agar proses belajar berjalan lebih efektif dan efisien.

1. Proses implementasi media digital Kahoot dalam pembelajaran kooperatif Jigsaw pada materi sumber energi di kelas 3 SD

Dalam proses belajar mengajar penerapan media pembelajaran merupakan faktor yang berpengaruh dalam keberhasilan penyampaian materi. Pendidik memanfaatkan media pembelajaran untuk memudahkan pendidik dalam menyajikan materi, sama halnya yang diungkapkan oleh Crystallography, (2016) bahwa media pembelajaran dalam pendidik menyampaikan materi, serta karena adanya media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Proses penerapan media digital Kahoot dalam model pembelajaran kooperatif Jigsaw pada mata pelajaran IPAS materi sumber energi kelas 3 SD dilakukan melalui beberapa tahapan yang saling terintegrasi. Model Jigsaw dipilih karena mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran kelompok, sedangkan media Kahoot digunakan sebagai alat evaluasi yang menarik dan interaktif seperti yang dikatakan (Hidayat et al., 2023). Penggunaan media ini harus dibaring dengan penjelasan secara singkat dan sederhana dari pendidik.

Hasil wawancara peneliti dengan pendidik dan peserta didik di SDN Klagenserut 01, dapat disimpulkan bahwa penerapan media digital Kahoot dalam model pembelajaran Jigsaw dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Guru menilai bahwa Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sementara Jigsaw mendorong siswa untuk belajar mandiri, bekerja sama, dan bertanggung jawab terhadap materi yang dipelajari. Sementara itu, siswa merasakan manfaat dari belajar kelompok melalui model Jigsaw yang membantu mereka lebih mudah memahami materi. Media Kahoot dinilai menyenangkan karena dikemas dalam bentuk permainan kuis yang membuat siswa lebih antusias dan semangat dalam belajar.

Penerapan media digital Kahoot dalam pembelajaran model Jigsaw terbukti meningkatkan efektivitas pembelajaran IPAS secara bermakna. Media Kahoot membantu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi melalui bentuk evaluasi yang interaktif, menyenangkan, dan menarik perhatian siswa dengan animasi-animasi lucu yang bergerak (Ega Safitri & Titin, 2021). Model pembelajaran Jigsaw mendorong siswa untuk bekerja

sama, saling berbagi pengetahuan, dan bertanggung jawab terhadap materi yang dipelajari, sehingga membentuk suasana belajar yang aktif dan kolaboratif. Kombinasi antara Kahoot dan Jigsaw tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menyenangkan, dan efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran IPAS.

Adanya media ini sangat membantu pendidik dalam pembelajaran untuk menyampaikan materi. Apalagi dalam penerapannya tidak memerlukan banyak peralatan yang dibutuhkan, dan sudah ditunjang dengan tersedianya LCD, Chromebook di setiap kelas di SDN Klagenserut 01. Namun masih terkendala pada saat persiapan media pembelajaran Kahoot dan Model Jigsaw ini memerlukan waktu yang lumayan lama, serta memerlukan kreatifitas dan kemampuan dalam menggunakan platform Kahoot ini.

2. Dampak dari Penggunaan media digital Kahoot dalam pembelajaran Jigsaw pada materi sumber energi di kelas 3 SD

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Pembelajaran yang hanya diisi dengan penyampaian materi ceramah akan membuat peserta didik cepat bosan dan tidak tertarik dengan materi. Penerapan media digital Kahoot yang dikombinasikan dengan model pembelajaran Jigsaw memberikan berbagai dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran IPAS di kelas III, khususnya pada materi sumber energi. Dampak ini dapat dilihat dari peningkatan keterlibatan siswa, kemudahan memahami materi, serta semangat belajar yang lebih tinggi. Salah satu dampak utama adalah meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kahoot, sebagai media evaluasi digital yang interaktif, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui tampilan visual yang menarik dan animasi lucu yang bergerak. Hal ini membuat siswa merasa seperti sedang bermain sambil belajar, sehingga mengurangi kejenuhan dan mendorong mereka untuk aktif mengikuti pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Hidayat et al., (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital pembelajaran Kahoot ini berpengaruh pada minat belajar.

Dilihat dari hasil observasi bahwa semakin meningkat dengan diterapkannya media pembelajaran, Dimana peserta didik menjadi antusias dan semangat belajar. Media pembelajaran ini juga memberikan dampak keinginan peserta didik untuk berhasil, dapat dilihat saat pembelajaran berlangsung, peserta didik dapat mengerjakan kuis melalui media Kahoot yang diberikan oleh pendidik sesuai perintah. Selain itu, media pembelajaran ini mampu mendorong peserta didik untuk belajar, dilihat saat proses belajar mengajar, peserta didik aktif bertanya dan mencatat materi yang diberikan dan disampaikan oleh pendidik hal ini sama dengan yang disampaikan Purnami et al., (2022). Hal tersebut sesuai aspek yang dituju. Selain itu, hasil dari wawancara pendidik dan peserta didik menunjukkan dampak dari penerapan media digital Kahoot ini, yaitu adanya respon peserta didik yang senang belajar dilihat dari peserta didik yang aktif dan dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik. Serta peserta didik yang memperhatikan dan fokus pada penyampaian materi yang dilaksanakan oleh pendidik. Observasi ini diperkuat oleh penelitian dari Kurniawan Sabere (2017), bahwa adanya media pembelajaran yang berupa gambar menarik, dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Selain hasil dari observasi, peneliti juga mendapatkan data dari hasil wawancara dengan salah satu pendidik dan peserta didik SDN Klagenserut 01, yaitu :

“Siswa jadi lebih bertanggung jawab mbak atas pemahamannya masing-masing karena mereka harus menjelaskan materi ke teman satu kelompok. Dengan itu melatih komunikasi, kerja sama, dan juga rasa percaya diri. Pembelajaran jadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.” (Lampiran 4.Hw.5)

Dengan ini, penggunaan model Jigsaw memberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan sosial dan tanggung jawab siswa. Melalui kerja kelompok,

siswa belajar menjelaskan materi kepada teman sekelompok dan mendengarkan penjelasan dari teman lainnya. Proses ini mendorong siswa untuk belajar aktif dan saling berbagi informasi, yang pada akhirnya memperkuat pemahaman mereka terhadap materi sumber energi.

Dari sisi siswa sendiri, kombinasi Kahoot dan Jigsaw dirasakan menyenangkan dan membantu dalam memahami materi. Seorang Peserta didik menyampaikan:

“Kalau pakai Jigsaw, aku bisa belajar bareng sama temen, jadi gampang ngerti. Terus Kahoot bikin semangat karena kayak kuis tapi asik. Jadi lebih semangat belajar.” (Lampiran 6.Wd.5)

Dapat disimpulkan bahwa siswa tidak hanya menikmati proses pembelajaran, tetapi juga merasakan adanya kemudahan dalam memahami materi dan peningkatan motivasi belajar. Dengan demikian, dampak dari penerapan media digital Kahoot dalam pembelajaran Jigsaw tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep siswa secara kognitif, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang kolaboratif, menyenangkan, dan bermakna. Hal ini menjadi strategi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada materi yang memerlukan pemahaman konsep secara konkret seperti sumber energi.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian mengenai penerapan media pembelajaran digital Kahoot dalam model kooperatif Jigsaw yang telah dilakukan, mendapatkan hasil seperti yang dipaparkan di atas, maka dapat ditarik Kesimpulan bahwa

1. Proses implementasi media digital Kahoot dalam pembelajaran kooperatif Jigsaw pada materi sumber energi di kelas 3 SD, yaitu mudah di aplikasikan pada proses belajar mengajar oleh pendidik. Adanya ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sedangkan model pembelajaran Jigsaw melatih siswa untuk belajar mandiri, bekerja sama, dan bertanggung jawab atas pemahaman materi. Siswa pun menyatakan bahwa pembelajaran dengan metode ini membuat mereka lebih mudah memahami materi dan lebih semangat dalam belajar.

2. Dampak dari Penggunaan media digital Kahoot dalam pembelajaran Jigsaw pada materi sumber energi di kelas 3 SD

Media Kahoot berhasil meningkatkan antusiasme, semangat, dan motivasi belajar siswa, terlihat dari partisipasi aktif mereka dalam menjawab kuis, bertanya, mencatat materi, serta mengikuti pembelajaran dengan fokus. Keinginan siswa untuk berhasil juga tampak melalui keterlibatan mereka dalam menyelesaikan kuis yang diberikan guru dengan penuh semangat dan berdampak positif terhadap pengembangan keterampilan sosial dan tanggung jawab siswa. Melalui kerja kelompok, siswa belajar menjelaskan materi kepada teman sekelompok dan mendengarkan penjelasan dari teman lainnya. Proses ini mendorong siswa untuk belajar aktif dan saling berbagi informasi, yang pada akhirnya memperkuat pemahaman mereka terhadap materi sumber energi.

DAFTAR PUSTAKA

1. Adam, F. (2017). Pengembangan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Berbasis Media Card Sort pada Pendidikan Kewarganegaraan DI SMA. *JPPK: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(8), 1-9.
2. Adenansi, S., & Kunci, K. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Akhlak Mulia MTs Tarbiyatul Falah*. 1(1), 167-171.

3. Aji, N. B., Islam, U., Sunan, N., Surabaya, A., Tarbiyah, F., Keguruan, D. A. N., Studi, P., Guru, P., & Ibtidaiyah, M. (2019). *Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw*. 1–116.
4. Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>
5. Crystallography, X. D. (2016). *Media Pembelajaran*. 1–23.
6. Damayanti, U. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Banarjojo. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(3), 1–125.
7. Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>
8. Dewi, R. P., Mahmudah, I., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Raya, P., Puspita, R., Iain, D., George, J., Kompleks, O., Centre, I., & Tengah, K. (2024). *Pengaplikasian Model Kooperatif Pada Pembelajaran Matematika Kelas Iv Di Sdit Al-Furqan*. 13(February). <https://doi.org/10.26418/jppk.v13i1.72139>
9. Ega Safitri, & Titin. (2021). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74–80. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.12>
10. Fajarwati, D. S. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ips Di Kelas Iv Sd N 2 Pasuruan Kecamatan Penengahan Lampung Selatan. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1–72.
11. Febriyani Ishak. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa SMA Negeri 1 Larompong (Studi pada Materi Pokok Ikatan Kimia). *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 1(4), 123–129. <https://doi.org/10.58192/populer.v1i4.290>
12. Hafiz, H. A., & Khasna, F. T. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Flashcard di Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 1(3), 135–140.
13. Handayani, V., Fatimah, S., Maulidiana, F., Nasution, A. N. P., & Anjarwati, A. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 5(2), 125–130. <https://doi.org/10.47647/jsh.v5i2.929>
14. Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 78–85. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
15. Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
16. Hermawati, M., & Solihin, A. K. (2023). Pemanfaatan Media Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif Siswa. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(2), 158. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i2.10477>
17. Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 6(1), 6933–6942.
18. Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, 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>
19. Luthfi, M., Anshory, S., Rahma, L., Putri, A., & Adhari, A. (2025). *Studi Kasus : Penggunaan Web Kahoot dalam pembelajaran TIK untuk siswa kelas 5A di SD Lab School UPI Cibiru*. 2(1), 735–745.