

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN JIGSAW
MENGUNAKAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS V PEMBELAJARAN TEMATIK MI**

SKRIPSI

**OLEH
MUH. FARID MA'RUF
NIM: 20862321029**



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
JUNI 2024**

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN JIGSAW
MENGUNAKAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS V PEMBELAJARAN TEMATIK MI**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Universitas Islam Raden Rahmat Malang
Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan
program sarjana

**OLEH
MUH. FARID MA'RUF
NIM: 20862321029**



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
JUNI 2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *JIGSAW* MENGGUNAKAN
VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANIMASI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
PEMBELAJARAN TEMATIK MI**

SKRIPSI

**OLEH
MUH FARID MA'RUF
NIM : 20862321029**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji
Malang, 17 Mei 2024



Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rofiqoh', is positioned above the printed name of the supervisor.

**Rofiqoh Firdausi, M.Pd
NIDN 0718079203**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang
dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Pada hari : Rabu

Tanggal : 29 Mei 2024

Ketua,



Rofiqoh Firdausi, M.Pd.
NIDN 0718079203

Sekretaris,



Moh. Khoridatul Huda, S.Pd., M.Si., Ph.D.
NIDN 070405880

Penguji Utama,



Melani Albar, M.Pd.I.
NIDN 0728118703

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Keislaman



Dr. Saifuddin, S.Ag., M.Pd.
NIDN 2103017601

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI



Nanik Ulfa, M.Pd.
NIDN 210501860

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muh Farid Ma'ruf

NIM : 20862321029

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Fakultas Ilmu Keislaman

Judul Skripsi : Penerapan Metode Pembelajaran *Jigsaw* Menggunakan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pembelajaran Tematik MI.

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya dan bukan merupakan plagiasi/falsifikasi/fabrikasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi saya hasil plagiasi/falsifikasi/fabrikasi baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atau perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Malang, 5 Mei 2024

Yang membuat pernyataan,




Muh. Farid Ma'ruf

ABSTRAK

Ma'ruf, Muh Farid 2024 Penerapan Metode Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pembelajaran Tematik MI. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing: Rofiqoh Firdausi, M.Pd

Kata Kunci : Metode Pembelajaran *Jigsaw*, Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi, Hasil Belajar

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran Tematik di MI Darul Qur'an Malang. Faktor yang peneliti temui dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik masih sangat kurang, banyak siswa yang tidak aktif, tidak fokus dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Karena model dan media yang diterapkan oleh guru masih kurang efektif dengan materi yang diajarkan. Berdasarkan permasalahan tersebut, solusi yang ditawarkan adalah dengan menerapkan metode pembelajaran *Jigsaw* menggunakan video pembelajaran interaktif berbasis animasi agar hasil belajar siswa dapat meningkat.

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apakah penerapan metode pembelajaran *Jigsaw* menggunakan video pembelajaran interaktif berbasis animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pembelajaran Tematik MI dengan tujuan penerapan metode pembelajaran *Jigsaw* menggunakan video pembelajaran interaktif berbasis animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pembelajaran Tematik MI.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan pendekatan kuantitatif-kualitatif., jenis penelitian Studi Kritis dengan model *Kemmis dan Mc Taggart*. Peneliti melaksanakan penelitian melalui dua Siklus yaitu Siklus I dan Siklus II. Dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan instrumen penelitian yang diperlukan meliputi wawancara, tes, lembar observasi, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan metode pembelajaran *Jigsaw* menggunakan video pembelajaran interaktif berbasis animasi terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada Siklus I presentase aktivitas siswa mencapai 68% dan presentase ketuntasannya mencapai 48%. Pada Siklus II mengalami peningkatan yang cukup signifikan dengan presentase aktivitas siswa mencapai 87% dan presentase ketuntasannya mencapai 81%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Jigsaw* menggunakan video interaktif berbasis animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran Tematik MI.

ABSTRACT

Ma'ruf, Muh Farid 2024 Application of the Jigsaw Learning Method Using Animation-Based Interactive Learning Videos to Improve Learning Outcomes of Fifth Grade Students of MI Thematic Learning. Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Islamic Sciences, Raden Rahmat Islamic University Malang. Advisor: Rofiqoh Firdausi, M.Pd.

Keywords: *Jigsaw* Learning Method, Animation-Based Interactive Learning Video, Learning Outcomes

This research is motivated by the low learning outcomes of fifth grade students in thematic learning at MI Darul Qur'an Malang. Factors that researchers have encountered in improving student learning outcomes in thematic learning are still very lacking, many students are inactive, unfocused and lackluster in participating in learning. Because the models and media applied by the teacher are still not effective with the material being taught. Based on these problems, the solution offered is to apply the *Jigsaw* learning method using animation-based interactive learning videos so that student learning outcomes can improve.

The formulation of the problem in this study is whether the application of the *Jigsaw* learning method using animation-based interactive learning videos can improve the learning outcomes of grade V students of MI Thematic learning with the aim of applying the *Jigsaw* learning method using animation-based interactive learning videos to improve the learning outcomes of grade V students of MI Thematic learning.

The type of research used is Classroom Action Research with a quantitative-qualitative approach, the type of Critical Study research with the *Kemmis and Mc Taggart* model. Researchers conducted research through two cycles, namely Cycle I and Cycle II. With the following steps: (1) planning, (2) implementation, (3) observation, (4) reflection. In collecting data, researchers used the necessary research instruments including interviews, tests, observation sheets, and documentation.

The results showed that through the application of the *Jigsaw* learning method using animation-based interactive learning videos, it was proven to improve student learning outcomes. In Cycle I, the percentage of student activity reached 68% and the percentage of completeness reached 48%. In Cycle II, there was a significant increase with the percentage of student activity reaching 87% and the percentage of completeness reaching 81%. It can be concluded that the application of the *Jigsaw* learning method using animation-based interactive learning videos can improve the learning outcomes of grade V students in MI Thematic learning.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan metode pembelajaran *Jigsaw* menggunakan video pembelajaran interaktif berbasis animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pembelajaran Tematik MI”.

Shalawat dan salam penulis sanjungkan kepada Nabi Muhammad SAW, serta keluarga dan para sahabat beliau yang telah memberikan teladan melalui sunnahnya dan yang kita harapkan syafaatnya di dunia maupun di akhirat.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak mulai dari penyusunan proposal, penelitian, sampai selesainya skripsi ini. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ayahanda dan ibunda, yang tanpa henti mencurahkan kesabaran, limpahan kasih sayang, ketulusan hati dan iringan doa sehingga peneliti mampu melangkah menuju kehidupan masa depan yang diharapkan.
2. Bapak Drs. KH. Imron Rosyadi Hamid, SE., M.Si. selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Bapak Dr. Saifuddin, S.Ag., M.Pd. selaku dekan Fakultas Ilmu Keislaman.
4. Ibu Nanik Ulfa, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
5. Ibu Rofiqoh Firdausi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah membimbing peneliti untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

6. Seluruh Dewan Guru MI Darul Qur'an Malang Jl.Muharto V No. 130, Kotalama, Kec. Kedungkandang, Kota Malang.
7. Seluruh teman-teman khususnya seperjuangan bimbingan, teman-teman satu angkatan PGMI 2020, serta kakak tingkat yang telah memberikan masukan, dukungan, serta motivasi.
8. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan, yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Tiada balasan yang mampu peneliti berikan selain untaian doa dan rangkaian ucapan terimakasih, semoga Allah senantiasa melimpahkan imbalan yang tiada terhingga atas segala jerih payah yang telah diberikan. Akhirnya hanya kehadiran Ilahi Rabbi, peneliti haturkan rasa syukur atas terselesaikannya laporan ini.

Malang, 06 Mei 2024
Penulis



Muh. Farid Ma'ruf

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Rumusan Masalah	8
1.4 Tujuan Penelitian.....	8
1.5 Kegunaan Penelitian	8
1.6 Hipotesis Tindakan.....	10
1.7 Definisi Operasional	10
1.8 Sistematika Penulisan	12
BAB II KAJIAN TEORI	
2.1 Metode Pembelajaran <i>Jigsaw</i>	13
2.2 Media Video Interaktif Animasi	18
2.3 Hasil Belajar	23
2.4 Pembelajaran Tematik.....	27
2.5 Ruang Lingkup Materi	29
2.6 Penelitian Terkait	31
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian	33
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	36
3.3 Subjek Tindakan.....	37
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	39
3.5 Indikator Kinerja Tindakan	43
3.6 Prosedur Tindakan.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian.....	47
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	70

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan..... 73
5.2 Saran..... 73

DAFTAR PUSTAKA..... 75
LAMPIRAN-LAMPIRAN..... 79



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Identifikasi Masalah	7
Tabel 2.1 Ruang Lingkup.....	29
Tabel 2.2 Penelitian Terkait	31
Tabel 3.1 Subjek Tindakan.....	39
Tabel 3.2 Taraf Keberhasilan	42
Tabel 4.1 Data Nilai Pretest Siswa Kelas V MI Darul Qur'an.....	49
Tabel 4.2 Hasil Tes Evaluasi Siklus I Siswa Kelas V MI Darul Qur'an	55
Tabel 4.3 Hasil Lembar Observasi Guru Keterlaksanaan Metode Pembelajaran <i>Jigsaw</i> pada Siklus I.....	56
Tabel 4.4 Hasil Lembar Observasi Siswa Keterlaksanaan Metode Pembelajaran <i>Jigsaw</i> pada Siklus I.....	57
Tabel 4.5 Taraf Keberhasilan	57
Tabel 4.6 Hasil Tes Evaluasi Siswa Siklus II Kelas V MI Darul Qur'an	65
Tabel 4.7 Hasil Lembar Observasi Guru Keterlaksanaan Penerapan Metode Pembelajaran <i>Jigsaw</i> pada Siklus II.....	66
Tabel 4.8 Hasil Lembar Observasi Siswa Keterlaksanaan Penerapan Metode Pembelajaran <i>Jigsaw</i> pada Siklus II.....	67
Tabel 4.9 Taraf Keberhasilan	67

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting kehidupan, terutama dalam meningkatkan sebuah kualitas sumber daya manusia serta mampu mencetak individu yang mempunyai pengetahuan tinggi, kompetitif, kreativitas dan budi pekerti. Tujuan pendidikan pada dasarnya untuk mewujudkan masyarakat yang cerdas serta mengubah tingkah laku secara intelektual, moral dan sosial. Hal ini sesuai dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 yang isinya “Pendidikan merupakan membuat keadaan belajar serta proses pembelajaran dengan cara sadar dan terencana, supaya peserta didik bisa aktif meningkatkan potensi dirinya, dan memungkinkannya mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kearifan, akhlak mulia, dan apa yang dibutuhkannya, bagi diri sendiri, masyarakat, negara serta bangsa.¹

Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila seorang guru memiliki wawasan yang luas dan mampu memperagakan materi pelajaran sebagai modal dalam melaksanakan tugasnya secara professional, karena kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang baik dan memuaskan, dalam kegiatan pembelajaran berlangsung, berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan

¹ Crystin Aysera Manullang, *et. al.*, “Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Perpindahan Kalor di Kelas V SD Karya Budi Banda Aceh,” *Jurnal Pesona Dasar* 11, no. 1 (21 Mei 2023): hal. 30.

bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik.² Dengan demikian bahwa kegiatan pelaksanaan belajar mengajar pada satuan pendidikan harus dilaksanakan secara inspiratif, interaktif dan optimal untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang baik dan memuaskan.

Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis serta merupakan salah satu tujuan dari proses pembelajaran disekolah, untuk itu seorang guru perlu mengetahui, mempelajari beberapa metode mengajar, serta dipraktekkan pada saat mengajar.³ Dengan demikian untuk meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan adanya pemilihan serta penggunaan metode dan media yang tepat dalam pembelajaran sebagai bentuk upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Salah satu metode pembelajaran yang mengharuskan setiap siswa untuk ikut terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar adalah metode pembelajaran kooperatif *Jigsaw*.

Pembelajaran kooperatif *Jigsaw* sebagai salah satu metode pembelajaran yang menekankan pada kerjasama tim. Dalam hal ini siswa terlibat satu sama lain bekerjasama dan memikul tanggung jawab, aktif serta independen. Dalam pembelajaran *Jigsaw*, ada banyak kesempatan bagi siswa untuk mengemukakan pendapat, mengolah informasi antar kelompok serta keberhasilan kelompoknya dalam penguasaan materi dan dapat menyampaikan informasi yang didapat dari

² Dhian K, Anggraini, "Identifikasi Kesulitan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Sosrowijayan Kota Yogyakarta," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 5 (2016): hal. 170.

³ Dakhi, Agustin Sukses, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Education and Development* 8, no. 2 (2020): hal. 468.

kelompok lain.⁴ Dalam penerapan metode pembelajaran *Jigsaw*, keaktifan siswa sangat jelas terlihat didalam kelas. Siswa mengembangkan pengetahuannya berdasarkan hasil diskusi dan berbagi informasi antar kelompok dan guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan baik melalui suatu media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran, sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras.⁵ Dalam kegiatan pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran yang mendukung proses kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Penerapan metode pembelajaran kooperatif *Jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik, berbantu dengan media berupa video pembelajaran interaktif animasi merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran guru sebagai penunjang proses kegiatan belajar mengajar. Media video interaktif animasi merupakan bahan ajar non cetak dan berupa cerita bergerak disertai dengan adanya suara.⁶ Sehingga media video interaktif animasi mampu membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak dan menjadikan suasana belajar menjadi aktif dan tidak membosankan.

⁴ Sugiantoro, "Animasi Dalam Pembelajaran IPS Dengan Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* : Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar dan Nurturant Effect," *Jurnal Edukasi* 9, no. 1 (2023): hal. 77.

⁵ Wahyu Agung Dwi Pamungkas dan Henny Dewi Koeswanti, "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 4, no. 3 (21 Maret 2022): 346–54.

⁶ Ni Kadek Dwi Mayuni Warlinda Sari Dwi Mayuni dan Didith Pramunditya Ambara, "Video Pembelajaran Interaktif Tema Alam Semester Sub Tema Benda Langit Untuk Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 10, no. 2 (12 Desember 2022): hal. 208.

Metode dan media pembelajaran mempunyai andil yang cukup besar dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan tercapai dengan penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan metode dan media yang tepat dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Proses pembelajaran yang tidak membosankan dapat menambah ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Kegiatan belajar mengajar yang kurang aktif dan monoton menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa selama proses kegiatan belajar mengajar, hal ini dapat terjadi dikarenakan kurangnya pemanfaatan media dan metode pembelajaran selama proses kegiatan belajar berlangsung di sekolah. Sehingga dalam pemilihan metode dan penggunaan media yang tepat dalam proses belajar mengajar menjadi kunci keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode pembelajaran sangat dibutuhkan dalam sekolah, khususnya sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran didalam kelas. Karena semakin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar, diharapkan semakin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran.⁷ Sedangkan; dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video yang disajikan melalui animasi dapat memberikan memori jangka panjang kepada peserta didik atas sajian yang disampaikan oleh guru dalam memahami materi secara konkrit.⁸ Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan metode dan media dalam proses belajar mengajar memiliki peran yang sangat penting

⁷ Mardiah Kalsum Nasution, "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* 11, no. 1 (2017): hal. 9.

⁸ Nur Linda Auliah, Asrul Asrul, dan Indri Anugrah Ramadhani, "Penggunaan Media Interaktif berbasis Animasi *Power Point* terhadap Hasil Belajar Materi Gaya dan Gerak di Sekolah Dasar," *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (31 Januari 2023): hal. 90.

untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menambah ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran serta memperoleh hasil belajar yang lebih maksimal.

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti mendapatkan beberapa informasi dari hasil observasi yang dilakukan dengan guru kelas V. Informasi yang pertama, ditemukan bahwa ketika guru menggunakan media pembelajaran banyak peserta didik yang tertarik karena dengan menggunakan media pembelajaran perhatian peserta didik lebih fokus dan materi pelajaran cepat tersampaikan. Informasi yang kedua terkait proses belajar mengajar yang terjadi di MI Darul Qur'an Malang cenderung terjalin satu arah, yakni hanya guru saja yang aktif berkomunikasi. Dalam proses pembelajarannya siswa masih dominan mendengarkan guru dikelas, mencatat atau meringkas pelajaran dan hanya menggunakan buku pelajaran yang telah disediakan saja, dan guru juga belum menggunakan media interaktif animasi atau alat peraga yang menarik dan sesuai dalam proses pembelajaran dikelas, siswa jarang bertanya, banyak yang tidak konsentrasi dan merasa bosan dalam belajar. Sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajarannya. Permasalahan tersebut menjadi acuan guru untuk melakukan suatu usaha perbaikan dan pengembangan tindakan dalam pembelajaran, untuk membuat siswa terampil berkomunikasi dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Isna Rivaul Mawaddah dengan judul "Penerapan Model *Jigsaw* Dengan Menggunakan Video Animasi Dalam Pembelajaran Tematik di Kelas V-A MIN 1 Aceh Jaya". Peneliti dapat

mengemukakan beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut: (1) Aktivitas guru dalam Penerapan Model *Jigsaw* kelas V-A MIN 1 Aceh Jaya. Pada Siklus I sebesar 62,5% masuk kategori kurang baik dan pada Siklus II lebih meningkat 90% kategori sangat baik. (2) Aktivitas siswa dalam Penerapan model *Jigsaw* pada kelas V-A MIN 1 Aceh Jaya. Pada Siklus I 66,66% masuk kategori kurang baik, sedangkan pada Siklus II lebih meningkat 90% kategori sangat baik. (3) Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan penerapan model *Jigsaw* kelas V-A MIN 1 Aceh Jaya. Pada Siklus I terdapat 75% masuk kategori baik, sedangkan pada Siklus II terdapat 87,5% masuk kategori sangat baik. Karena model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media video animasi sendiri merupakan salah satu upaya inovasi atau pembaharuan dalam bidang pendidikan yang merupakan metode belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian lainnya yang dilakukan oleh Dedi Asmara dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SD Negeri 06 Sialang”. Dari hasil penelitian, dan pembahasan maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut: (1) Penerapan metode *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD No. 1 Sobangan tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata persentase aktivitas belajar siswa pada Siklus I sebesar 13,04% yang berada dalam kategori cukup aktif dan mengalami peningkatan sebesar 50,78% pada Siklus II menjadi 63,82% berada pada kategori aktif. (2) Penerapan metode *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD No. 1 Sobangan tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata

persentase hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan sebesar 10,22% yaitu dari 67,60% yang berada dalam rentang nilai 55% - 69% dengan kategori sedang pada Siklus I menjadi 77,82% yang berada pada rentang nilai 70%-84% dengan kategori tinggi pada Siklus II. Dengan demikian berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa melalui metode *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 06 Sialang Kecamatan Kapur.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Isna Rivaul Mawaddah dan Dedi Asmara, sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Tematik perlu diadakan penelitian. Peneliti membatasi masalah dari penelitian ini yaitu “Penerapan Metode Pembelajaran *Jigsaw* Menggunakan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pembelajaran Tematik MI”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti merumuskan identifikasi masalah sebagai berikut.

Tabel 1.1 Identifikasi Masalah

No.	Subjek	Masalah
1.	Siswa	a. Siswa kurang berkonsentrasi pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. b. Siswa merasa bosan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.
2.	Guru	a. Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional dengan menggunakan metode ceramah. b. Guru kurang memanfaatkan media bervariasi dan inovatif dalam proses pembelajarannya.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah penerapan metode pembelajaran *Jigsaw* menggunakan video pembelajaran interaktif berbasis animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran Tematik MI?”

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui apakah penerapan metode pembelajaran *Jigsaw* menggunakan video pembelajaran interaktif berbasis animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran Tematik MI.

1.5 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan berkontribusi dalam kegiatan pembelajaran baik secara teoritis maupun praktis, untuk banyak penjelasan manfaat dan kontribusi tersebut sebagai berikut.

1.5.1 Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan lebih memberikan wawasan khususnya pada penerapan metode pembelajaran *Jigsaw* menggunakan video pembelajaran interaktif berbasis animasi dalam bidang pendidikan dan dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk melakukan penelitian selanjutnya mengenai hal-hal yang masih belum diulas dalam penelitian ini.

1.5.2 Secara Praktis

Yang diinginkan dari hasil penelitian ini mampu memberikan pemahaman tentang apa saja manfaat yang didapat dari penelitian ini dan bagaimana memecahkan permasalahan secara praktis lewat penelitian yang dilakukan.

a. Bagi Siswa

Mendukung peserta didik untuk lebih termotivasi dalam meningkatkan hasil belajar di Sekolah.

b. Bagi Guru

Menambah informasi bagi guru tentang hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran ini sehingga guru dapat memberikan dukungan dan mengembangkan motivasi belajar peserta didik.

c. Bagi Madrasah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk hasil belajar mengajar Madrasah Ibtidaiyah Darul Qur'an Malang.

d. Peneliti Lain

Memperbanyak wawasan dan pengetahuan bagi peneliti lain mengenai hasil belajar peserta didik.

e. Bagi Universitas

Sebagai syarat menyelesaikan studi S1, sebagai bentuk pengabdian mahasiswa tingkat akhir dan menguji kualitas diri, dan juga sebagai motivasi untuk dapat menyelesaikan tugas.

1.6 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan permasalahan yang berupa kurangnya metode yang diterapkan dalam pembelajaran, rendahnya respon siswa dalam menanggapi materi sehingga mengalami keterlambatan memahami materi, hal ini tentu akan menyebabkan hasil belajar siswa rendah khususnya siswa-siswi kelas V MI Darul Qur'an Malang. Tindakan pemecahan masalah yang akan dilakukan sebagai variabel intervensi adalah penerapan metode pembelajaran *jigsaw* menggunakan video pembelajaran interaktif berbasis animasi. Melalui tindakan tersebut, hipotesis yang diusulkan, yaitu:

Penerapan metode pembelajaran *Jigsaw* menggunakan video pembelajaran interaktif berbasis animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran Tematik MI Darul Qur'an Malang”.

1.7 Definisi Operasional

Definisi operasional berguna untuk menghindari kekeliruan dalam memahami atau menafsirkan istilah-istilah yang ada, oleh karena itu diberikan penegasan dan pembahasan dari istilah yang berkaitan dengan judul penelitian sebagai berikut.

1. **Metode Pembelajaran *Jigsaw***. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan metode pembelajaran *Jigsaw* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang dalam pelaksanaan pembelajaran *Jigsaw* ini terdapat dua kelompok yaitu, kelompok asal dan kelompok ahli. kelompok asal merupakan kelompok awal dimana terjadi pembagian masing-masing materi yang berbeda untuk setiap

anggota. Selanjutnya, kelompok ahli merupakan kelompok yang terbentuk dari sekumpulan anggota kelompok asal yang mempunyai materi yang sama.

2. **Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi.** Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan video pembelajaran interaktif berbasis animasi adalah jenis media yang menggabungkan antara animasi dengan interaktivitas untuk mendukung proses pembelajaran. Video animasi yang diisi oleh materi-materi pelajaran dan dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar yang dikemas dalam bentuk *power point*, menyajikan materi secara interaktif yang disertai teks, gambar, animasi, video dan lagu religi. Agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik dengan cara menarik dan lebih mudah dipahami.
3. **Hasil Belajar.** Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan peningkatan kemampuan dalam ranah pengetahuan (kognitif) yang diperoleh siswa setelah dilakukan penerapan metode pembelajaran *Jigsaw* menggunakan video pembelajaran interaktif berbasis animasi.
4. **Pembelajaran Tematik.** Dalam penelitian ini pembelajaran Tematik yang dimaksud adalah mata pelajaran Tematik kelas V tema 6 materi “Suhu dan Perpindahannya”, Berbentuk model pembelajaran terpadu yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa materi, pelajaran atau bidang studi menjadi satu tema atau topik pembahasan tertentu.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian sebagai berikut. BAB I membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis tindakan, definisi operasional dan sistematika penulisan. Kemudian kajian tentang metode pembelajaran jigsaw, media video interaktif berbasis animasi, hasil belajar, pembelajaran tematik, ruang lingkup materi, dan penelitian terkait ada pada BAB II.

BAB III membahas tentang desain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek tindakan, teknik dan instrumen pengumpulan data, indikator kinerja tindakan, dan prosedur tindakan. Selanjutnya, hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian dipaparkan pada BAB IV. Dan BAB V sebagai bagian akhir pada penelitian ini membahas kesimpulan dan saran.

