

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Motivasi belajar mata pelajaran akidah akhlak merupakan aspek penting dalam konteks pendidikan di negara-negara dengan mayoritas penduduk beragama Islam. Akidah akhlak bukan hanya sekadar mata pelajaran, melainkan juga merupakan pembentukan nilai-nilai moral, etika, dan spiritual yang mendasar bagi individu setiap muslim. Memahami dan memotivasi belajar akidah akhlak memiliki dampak yang signifikan pada pengembangan karakter, pemahaman agama, dan kualitas hidup spiritual umat muslim. Mata pelajaran akidah akhlak, yang kaya akan nilai karakter, menjadi fondasi utama dalam membentuk karakter siswa. Kegiatan keagamaan di sekolah juga berfungsi sebagai media untuk membiasakan siswa memiliki karakter yang baik. Walaupun karakter dapat dibentuk melalui pelajaran lain selain akidah akhlak, mata pelajaran ini tetap memiliki peran penting dalam mewujudkan tujuan Kurikulum 2013. Kurikulum ini bertujuan menghasilkan individu Indonesia yang kreatif, produktif, inovatif, dan efektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi (Abidin, 2014). Dengan demikian, pembelajaran akidah akhlak tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan dalam aspek keagamaan (kognitif), tetapi juga sebagai sarana internalisasi norma dan nilai moral untuk membentuk sikap (afektif), serta mengatur perilaku (psikomotorik), sehingga terbentuk kepribadian yang utuh (Ainiyah, 2013). Maka dari itu, guru sebagai subjek utama dalam merancang kegiatan pembelajaran, memainkan peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak.

Rendahnya motivasi belajar siswa menjadi perhatian utama, karena dapat mempengaruhi pencapaian akademik mereka dan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut. Hal ini terlihat dari kurangnya keaktifan siswa dan kurangnya variasi dalam penerapan model pengajaran yang dapat mengakibatkan siswa kurang terlibat aktif dan tidak termotivasi selama proses pembelajaran, sehingga prestasi akademik mereka menurun.

Berdasarkan hasil observasi pra-peneliti di kelas VIII MTs Ibrahim Ulul Azmi, ditemukan beberapa fenomena khusus pada mata pelajaran Akidah Akhlak sebagai berikut:

- 1) Siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Ini terlihat dari sikap siswa yang cenderung hanya diam dan mendengarkan ceramah guru, di mana hanya lima siswa dari 25 siswa atau 20% yang aktif bertanya selama melakukan pembelajaran.
- 2) Siswa kurang semangat dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari siswa yang lebih asik bermain sendiri. Dari total siswa yang ada, hanya delapan siswa atau 32% dari total keseluruhan siswa yang memperhatikan proses pembelajaran.
- 3) Siswa kurang siap dalam mengikuti pelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan adanya 12 dari 25 siswa atau 48% tidak siap dalam menjawab pertanyaan guru tentang materi sebelumnya.

Berdasarkan fenomena diatas, peneliti berasumsi bahwa model dan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru dikelas kurang menarik bagi siswa dan terkesan membosankan. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang banyak diam, pembelajaran yang monoton, kurangnya kreativitas guru dalam memilih model pembelajaran, serta media yang digunakan hanya berupa buku selama proses pembelajaran. Berdasarkan analisis sementara, bahwa kurang tertariknya siswa selama mengikuti proses pembelajaran ini disebabkan adanya pengaruh gaya mengajar guru yang kurang menarik. Ada upaya yang telah diterapkan oleh guru dalam menghadapi permasalahan ini diantaranya dengan meningkatkan tugas rumah dan tugas di luar kelas. Sementara itu, metode pembelajaran yang digunakan lebih berorientasi pada ceramah serta media yang digunakan hanya berupa buku, hal ini membuat kurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran di kelas. Akibatnya, siswa menjadi lebih pasif dan kurang berpartisipasi aktif.

Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar adalah dengan menerapkan model kooperatif tipe Jigsaw dengan bantuan media video pembelajaran. Dalam hal ini, siswa diajarkan bekerja sama secara kolaboratif dengan teman sekelompoknya guna untuk memecahkan suatu masalah atau tugas

tertentu melalui media pembelajaran. Tujuannya adalah agar setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama terhadap kesuksesan kelompok dan saling membantu satu sama lain dalam mencapainya. Penerapan model kooperatif tipe Jigsaw dengan media video pembelajaran menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sebagaimana penulis jelaskan dibagian bab-bab selanjutnya.

Dari beberapa hasil studi penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini seperti yang dilakukan oleh Titis Prabaningrum, (2016) dengan judul "penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar sosiologi siswa kelas xi ips 2 sma negeri 1 sidoharjo wonogiri tahun pelajaran 2015/2016". Penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar dan hasil belajar sosiologi siswa kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 1 Sidoharjo meningkat setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Peningkatan ini terlihat dari presentase motivasi belajar siswa dan hasil belajar mereka pada setiap siklus. Peningkatan motivasi belajar siswa diukur dari dua aspek: lembar observasi dan angket. Berdasarkan hasil observasi, motivasi belajar siswa pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 13,33%, dari 62,85% pada siklus I menjadi 76,18% pada siklus II. Sementara itu, berdasarkan angket, motivasi belajar siswa pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 4,72%, dari 73,92% pada siklus I menjadi 78,64% pada siklus II. Hasil belajar siswa juga meningkat, dengan nilai rata-rata siswa pra siklus sebesar 73,76 meningkat 3,85 poin pada siklus I menjadi 77,61, dan meningkat lagi sebesar 3,96 poin pada siklus II menjadi 81,57.

Efektivitas pengaruh model kooperatif tipe Jigsaw dengan video pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak penulis jelaskan di bagian lain dalam penelitian ini.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model kooperatif tipe Jigsaw dengan media video pembelajaran di kelas VIII MTs Ibrahim Ulul Azmi?

2. Bagaimana motivasi belajar akidah akhlak di kelas VIII MTs Ibrahim Ulul Azmi?
3. Bagaimana pengaruh model kooperatif tipe Jigsaw dengan media video pembelajaran terhadap motivasi belajar akidah akhlak di kelas VIII MTs Ibrahim Ulul Azmi ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe Jigsaw dengan media video pembelajaran di kelas VIII MTs Ibrahim Ulul Azmi
2. Untuk mengetahui motivasi belajar akidah akhlak di kelas VIII MTs Ibrahim Ulul Azmi
3. Untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe Jigsaw dengan media video pembelajaran terhadap motivasi belajar akidah akhlak di kelas VIII MTs Ibrahim Ulul Azmi

### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Penelitian ini memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Dari segi teori, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan konsep pembelajaran jangka panjang, sedangkan dari segi praktis, penelitian ini memberikan efek langsung pada komponen-komponen pembelajaran. Berikut adalah rincian manfaat teoritis dan praktis dari penelitian ini:

#### **1. Manfaat Teoritis**

. Penelitian ini mengungkapkan dampak positif dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yang didukung oleh media video terhadap motivasi belajar mata pelajaran akidah akhlak di kelas VIII MTs Ibrahim Ulul Azmi. Temuan ini berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa, tidak hanya di kelas VIII, tetapi juga di seluruh kelas di MTs Ibrahim Ulul Azmi.

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini terhubung dengan kontribusi hasil penelitian terhadap kesejahteraan masyarakat atau lembaga yang diteliti. Oleh karena itu, saat menguraikan manfaat praktis, peneliti perlu menyebutkan kelompok masyarakat, wilayah kasus, dan lembaga yang diteliti yang dapat memperoleh manfaat dari hasil penelitian tersebut, tanpa mengabaikan kemungkinan manfaat bagi kelompok masyarakat atau lembaga di luar lingkup penelitian.

### a. Manfaat bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih model dan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

### b. Manfaat bagi siswa

Penelitian ini diharapkan menawarkan alternatif model pembelajaran dengan media yang efektif, yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

### c. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan memberikan pertimbangan bagi sekolah mengenai pemilihan model dan media pembelajaran yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

## E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah sebuah model yang menjelaskan bagaimana teori terkait dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Penelitian ini melibatkan variabel terikat dan variabel bebas yang saling berhubungan. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yang menggunakan media video, sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar akidah akhlak. Di kelas, sering kali digunakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru, yang dapat mengakibatkan kurangnya variasi dan kurangnya keaktifan siswa (Sugiyono, 2010: 90).

Model pembelajaran adalah struktur yang digunakan untuk merencanakan proses pembelajaran. Model ini juga berfungsi sebagai panduan dalam pengembangan kurikulum, penyusunan materi, serta sebagai pedoman bagi guru dalam mengajar di kelas (Trianto, 2012). Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Suprijono, 2010). Oleh karena itu di dalam setiap proses pengajaran tersebut harus direncanakan dan diusahakan oleh guru secara sengaja khususnya pada pengelolaan kelas dan pengelolaan pengajaran, karena keduanya merupakan dua kegiatan yang sangat erat hubungannya.

Penggunaan model pembelajaran konvensional, seperti ceramah, seringkali membuat guru terlihat lebih aktif dibandingkan siswa, sehingga proses belajar menjadi monoton dan kurang menarik. Untuk itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang inovatif agar siswa lebih terlibat dan aktif. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, misalnya, dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, mengurangi kebosanan siswa. Selain itu, media video pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang menarik, dengan elemen audio dan visual yang memudahkan siswa dalam memahami materi (Perlindungan et al., 2020)

Dalam pembelajaran model Jigsaw siswa dibagi dalam kelompok yang kecil. Guru memberikan materi yang sama dalam setiap kelompok, setiap kelompok memastikan bahwa anggotanya sudah menguasai materi yang dibagikan per sub bab dalam kelompok. Kemudian, guru memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok agar setiap anggota kelompok yang menerima bagian materi per sub bab dapat bergabung dengan kelompok lain yang mendapatkan materi yang sama dan saling menukar pengetahuan. Selanjutnya anggota kelompok kembali lagi ke kelompok asal untuk memaparkan hasil yang sudah mereka peroleh. Adapun media video pembelajaran merupakan media yang dibuat dan dimanfaatkan untuk dapat dipakai dalam menyampaikan bahan pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Media ini memiliki dua unsur yang harus ada yaitu media audio dan juga visual didalamnya, maka media video ini dapat dilihat juga didengar oleh

peserta didik Sehingga media ini menggabungkan keduanya dan menjadikannya sebuah video.

Proses pembelajaran dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akidah Akhlak” akan dilakukan pengujian pada kelas yang diberikan treatment (perlakuan), kemudian setelah itu diberikan soal post test berupa angket kuisioner.

Kelas *treatment* (perlakuan) dilakukan dengan cara responden diberi penerapan model kooperatif tipe Jigsaw dengan media video pembelajaran. Model ini, menurut Huda (2011:121), melibatkan siswa bekerja dalam dua kelompok: kelompok asal dan kelompok ahli, di mana kelompok ahli membahas informasi untuk disampaikan kembali ke kelompok asal mereka. Media video pembelajaran, menurut Cheppy Riyana (2007), adalah media yang menyajikan pesan pembelajaran dalam bentuk audiovisual yang membantu pemahaman materi.

Berikut adalah penjelasan mengenai langkah-langkah penerapan model kooperatif tipe Jigsaw dan media video pembelajaran menurut sumber yang berbeda:

Langkah-langkah penerapan model kooperatif tipe Jigsaw menurut Asmani (2011:42):

- a. Pembagian Tim  
Peserta didik dibagi menjadi empat tim, atau sesuai dengan jumlah materi yang akan dipelajari.
- b. Distribusi Materi  
Setiap anggota tim diberikan bagian materi yang berbeda untuk dipelajari.
- c. Pembentukan Kelompok Ahli  
Anggota dari berbagai tim yang mempelajari bagian materi yang sama berkumpul dalam kelompok baru, yaitu kelompok ahli, untuk mendiskusikan materi yang telah mereka pelajari.
- d. Pengajaran Kembali  
Setelah diskusi selesai, anggota kelompok ahli kembali ke kelompok asal mereka dan secara bergantian mengajarkan materi yang telah dipelajari

kepada teman-teman satu tim, sementara anggota tim lainnya mendengarkan dengan cermat.

e. Presentasi Hasil Diskusi

Setiap kelompok ahli menyampaikan hasil diskusi mereka di depan kelas untuk memastikan pemahaman yang seragam dan menarik kesimpulan bersama.

Langkah-langkah penerapan media video pembelajaran adalah sebagai berikut menurut Pt. Eka Supryadi (2013):

1. Pembentukan Kelompok

Pendidik mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok.

2. Pemutaran Video

Pendidik memutar video pembelajaran.

3. Pemberian Tugas

Pendidik memberikan lembaran masalah sebagai tugas.

4. Diskusi Kelompok

Setiap kelompok berdiskusi untuk menyelesaikan masalah yang diberikan.

5. Presentasi

Perwakilan dari masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.

6. Konfirmasi

Pendidik memberikan konfirmasi terhadap hasil kerja siswa.

Motivasi Belajar menurut Sardiman (2011) adalah dorongan internal yang mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar, mempertahankan aktivitas belajar, dan memberikan arah pada usaha mereka sehingga tujuan belajar dapat tercapai. Azeti (2019) menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan faktor psikologis non-intelektual yang meningkatkan gairah, kesenangan, dan semangat dalam proses belajar

Keke T. Aritonang (2008: 14) menyebutkan bahwa motivasi belajar siswa mencakup beberapa dimensi yang dapat dijadikan indikator, termasuk:

1. Ketekunan dalam belajar

Ketekunan menunjukkan sikap serius dan komitmen siswa dalam mencapai tujuan belajar mereka.

2. Ketahanan dalam menghadapi tantangan

Dalam proses pembelajaran, tantangan dan rintangan tidak dapat dihindari. Siswa yang memiliki ketahanan dalam menghadapi kesulitan akan lebih mampu mengatasi masalah yang muncul selama belajar.

3. Minat dan fokus dalam belajar

Untuk mencapai hasil yang diinginkan dalam belajar, seorang siswa harus memiliki minat yang kuat terhadap materi. Minat yang besar biasanya disertai dengan motivasi yang tinggi serta kemampuan untuk fokus dan berkonsentrasi secara intens pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

4. Hasil belajar

Keberhasilan dalam belajar sering kali dinilai berdasarkan prestasi yang dicapai. Prestasi yang baik biasanya merupakan hasil dari motivasi belajar yang tinggi, yang mendorong individu untuk terus berusaha dan tidak mudah puas dengan pencapaian yang ada.

5. Kemandiri dalam proses belajar

Kemandirian dalam belajar sangatlah penting karena dengan kemandirian seseorang akan selalu berusaha secara individu dan tidak selalu bergantung pada orang lain.

Kerangka pemikiran diatas, apabila dituangkan dalam skema yaitu sebagai berikut:

**Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir**



## **F. Hipotesis**

Hipotesis adalah suatu pernyataan sementara yang diajukan untuk menangani suatu masalah atau menjelaskan fenomena tertentu (Donald Ary, 1992: 120). Ini merupakan dugaan awal terhadap permasalahan penelitian yang harus diuji melalui data empiris untuk memastikan kebenarannya (Moh. Nazir, 1998: 182). Dari sudut pandang penulis, hipotesis adalah dugaan sementara yang dianggap memiliki kemungkinan kebenaran paling tinggi berdasarkan teori yang ada. Hipotesis dapat dinyatakan dengan notasi  $H_a$  (menerima) atau  $H_o$  (menolak), tergantung pada keyakinan peneliti setelah menganalisis teori dan bukti yang relevan dengan topik penelitian.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Terdapat adanya peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar akidah akhlak setelah diterapkan model kooperatif tipe Jigsaw dengan media video pembelajaran.

## **G. Hasil Penelitian Terdahulu**

Dalam penelitian sebelumnya, ditemukan karya yang relevan dengan topik penelitian ini, sehingga ada keterkaitan antara penelitian tersebut dan penelitian yang sedang dilakukan. Salah satu penelitian yang berkaitan dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Media Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Akidah Akhlak Kelas VIII di MTs Ibrahim Ulul Azmi" adalah studi yang dilakukan oleh Shanti Anggrayani pada tahun 2018 dengan judul "Penerapan Metode Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X di SMAN 04 Kaur". Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode Jigsaw dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang terlihat dari peningkatan nilai ketuntasan belajar klasikal siswa pada setiap siklus: pra-siklus dengan rata-rata nilai 63,16 (11 siswa) dan persentase 36,66%; siklus I dengan rata-rata nilai 66 (15 siswa) dan persentase 50%; dan siklus II dengan rata-rata nilai 85,66 (25 siswa) dan persentase 83,33%. Metode demonstrasi yang melibatkan siswa langsung terbukti berhasil meningkatkan prestasi siswa di SMAN 04 Kaur.

Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Titis Prabaningrum pada tahun 2016 dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Sidoharjo Wonogiri Tahun Pelajaran 2015/2016". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Jigsaw meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas XI IPS 2. Peningkatan motivasi terlihat dari observasi dan angket, dengan peningkatan sebesar 13,33% pada observasi (dari 62,85% ke 76,18%) dan 4,72% pada angket (dari 73,92% ke 78,64%) antara siklus I dan siklus II. Hasil belajar juga meningkat, dengan nilai rata-rata siswa pada pra-siklus sebesar 73,76 meningkat 3,85 poin pada siklus I menjadi 77,61, dan meningkat lagi sebesar 3,96 poin pada siklus II menjadi 81,57.

Selain itu, penelitian oleh Rahmawati pada tahun 2013 berjudul "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas V MI Al-Misbah Cipadung Kota Bandung" juga relevan. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model Jigsaw memiliki dampak kuat dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 77,96%, yang termasuk dalam kategori baik. Koefisien korelasi antara model Jigsaw dan hasil belajar siswa adalah 0,98, yang menunjukkan hubungan sangat tinggi. Uji t menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $23 > 2,076$ ), yang berarti ada korelasi signifikan antara penggunaan model Jigsaw dan hasil belajar siswa. Pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah 96%, menunjukkan bahwa 4% dari hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor lain.

Berikut adalah penjelasan mengenai penelitian relevan dengan judul peneliti yang dilakukan oleh Izaz Ulwan Amin pada tahun 2017 dengan judul "Pengaruh Media Video Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Siswa Kelas V Di SD Pertiwi Kecamatan Rappocini Kota Makassar". Penelitian ini menunjukkan bahwa pada metode pembelajaran konvensional, dari 32 siswa, hanya 3 siswa yang mencapai kriteria ketuntasan, dengan persentase 9,37%, sementara 29 siswa atau 90,62% belum tuntas. Rata-rata nilai ketuntasan adalah 62,5, yang menunjukkan bahwa ketuntasan belajar belum tercapai. Sebaliknya, saat menggunakan media video, 30 siswa dari 32 termasuk dalam kategori tuntas dengan

persentase 93,75%, dan hanya 2 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 6,25%. Rata-rata nilai ketuntasan meningkat menjadi 81,71, melebihi KKM yang ditetapkan sebesar 80. Hasil ini menunjukkan bahwa media video dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh Dyan Septiani Vega Pratika dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Fiqih di MIN 3 Ponorogo Tahun 2020/2021”. Penelitian ini menemukan bahwa: 1) Penggunaan media video pembelajaran secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa, seperti yang dibuktikan dengan nilai sig.  $0,045 < 0,05$ , yang menolak  $H_01$  dan menerima  $H_{a1}$ . 2) Penggunaan media video juga meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, dengan nilai sig.  $0,014 < 0,05$  yang menolak  $H_02$  dan menerima  $H_{a2}$ . 3) Terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, dengan nilai sig.  $0,000 < 0,05$ , yang menolak  $H_0$  dan menerima  $H_{a3}$ .

Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama mengeksplorasi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Perbedaannya terletak pada penggunaan media video pembelajaran sebagai variabel tambahan dan metode penelitian yang digunakan; penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimen dengan one shot case study, sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK).