

ABSTRAK

Elvyne Nisgita Ardelianda, 2024. *Jigsaw Tegap (Teams Games Puzzle) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMA pada Materi Gerak Lurus*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Dr. Tantri Mayasari, S.Pd., M.Pd., (II) Erawan Kurniadi, S.Si., M.Pd.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif materi gerak lurus menggunakan *Jigsaw Tegap*. *Jigsaw Tegap* merupakan pembelajaran kooperatif yang dibagi dalam kelompok asal, kelompok ahli, dan kelompok inti. Pelaksanaan model pembelajaran *Jigsaw Tegap* menggunakan aspek kognitif C1-C3 berdasarkan taksonomi bloom, dengan metode penelitian *Mix Method* desain *Embedded Experimental*. Penelitian ini menggunakan sampel satu kelas XI 9 yang berada di SMA Negeri di Kabupaten Magetan. Pengolahan data yang digunakan uji *paired sampel t-test* memiliki tujuan untuk menguji beda nilai peserta didik sebelum pembelajaran dan setelah pembelajaran *Jigsaw Tegap*. Perolehan hasil rata-rata nilai *pre-test* yaitu 42.42 dengan kategori rendah, hasil perolehan nilai *post-test* sebesar 73.57 dengan kategori tinggi. *N-Gain* yang didapatkan sebesar 0.66 dengan kategori sedang. Peningkatan hasil belajar dilihat dari perolehan nilai *pre-post* yang telah dilaksanakan oleh peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan pembelajaran menggunakan *Jigsaw Tegap* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif materi gerak lurus dilihat dari perolehan *pre-test* dan *post-test* yang telah dilaksanakan peserta didik.

Kata kunci: *Jigsaw Tegap*, Hasil Belajar Kognitif, Gerak Lurus

ABSTRAC

Elvyne Nisgita Ardelianda, 2024. Rigid Jigsaw (Teams Games Puzzle) to Improve High School Students' Cognitive Learning Outcomes in Straight Motion Material. Thesis. Physics Education Study Program, FKIP, Universitas PGRI Madiun. Supervisor (I) Dr. Tantri Mayasari, S.Pd., M.Pd., (II) Erawan Kurniadi, S.Sc., M.Pd.

The aim of this research is to determine the increase in cognitive learning outcomes regarding straight motion material using a Rigid Jigsaw. Jigsaw Tegang is cooperative learning which is divided into home groups, expert groups and core groups. The implementation of the Jigsaw Tegang learning model uses C1-C3 cognitive aspects based on Bloom's taxonomy, with the Mix Method Embedded Experimental design research method. This research used a sample of one class of XI 9 at a State High School in Magetan Regency. The data processing used was a paired sample t-test with the aim of testing the difference in students' scores before learning and after learning Jigsaw Tegang. The average pre-test score was 42.42 in the low category, the post-test score was 73.57 in the high category. The N-Gain obtained was 0.66 in the medium category. Improving learning outcomes can be seen from the acquisition of pre-post scores that have been carried out by students. So it can be concluded that learning using a Rigid Jigsaw can improve cognitive learning outcomes regarding straight movement material seen from the results of the pre-test and post-test that students have carried out.

Keywords: Rigid Jigsaw, Cognitive Learning Outcomes, Straight Motion