

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran *Jigsaw TEGAP*

Metode belajar yang tepat sangat diperlukan. Model pembelajaran yaitu strategi atau menggunakan sebuah pola untuk membangun program pendidikan (Suryani, 2023). Kerangka teoritis untuk pengalaman belajar dikenal sebagai pembelajaran yang berguna untuk mencapai tujuan dalam belajar, yang berfungsi sebagai garis besar untuk pengajar mengorganisir aktivitas belajar (Sakinah, 2018). Model pembelajaran dapat disusun berdasarkan gagasan dan informasi yang dimiliki oleh para ahli, para ahli mengembangkan model pembelajaran berdasar pada dasar pembelajaran serta teori pendukung lainnya (Malik, Oktaviani, & Chusni, 2017). Berdasarkan pemahaman ini, kegiatan pembelajaran merupakan model pembelajaran untuk suatu kegiatan yang dirancang dengan baik guna memenuhi tujuan pembelajaran.

Pembelajaran dengan *Jigsaw* merupakan sebuah pembelajaran tipe kooperatif yang telah dikembangkan pertama oleh Elliot Aronson pada tahun 1978. Penggunaan model pembelajaran kooperatif *jigsaw* melibatkan seluruh peserta didik secara langsung

dengan mengelompokkan peserta didik didalam satu kelas terbagi dalam kelompok yang berbeda, yaitu kelompok asal, kelompok ahli, kelompok inti (Muh. Syihab, 2022). Model *Jigsaw* juga merupakan pembelajaran yang dibagi dalam tim kecil atau untuk kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam individu peserta didik dalam satu kelas. Pembelajaran secara berkelompok memiliki tujuan saling membantu dalam menyelesaikan tugas antara anggota kelompok sehingga keberhasilan tergantung pada kelompoknya (Sa'adah, 2022).

Pembelajaran kooperatif *jigsaw* tidak hanya belajar melalui kelompok namun terdapat unsur dasar. Unsur dalam pembelajaran kooperatif terdapat empat hal yang sangat penting, yaitu: (1) ada peserta didik, (2) ada aturan kelompok untuk bermain, (3) ada pembelajaran kelompok, (4) ada kompetisi dalam kelompok (Hasanah & Himami, 2021). Ciri-ciri umum yang terdapat didalam pembelajaran kooperatif adalah dapat menuntaskan materi belajar secara berkelompok, kelompok dibentuk dari beberapa peserta didik yang memiliki kemampuan dari tinggi sampai rendah, pemberian penghargaan diberikan kepada kelompok bukan secara individu (Sakinah, 2018).

Jigsaw merupakan model pembelajaran yang menggunakan kolaborasi dikembangkan oleh Elliot Aronson (1978). Model *Jigsaw TEGAP (Team Games Puzzle)* model pembelajaran dengan

materi belajar menggunakan permainan teka-teki atau bongkar pasang menyusun gambar yang memiliki beberapa bentuk menjadi satu gambar utuh. Dapat disimpulkan dari beberapa perolehan bacaan diatas model pembelajaran *Jigsaw TEGAP (Team Games Puzzle)* model belajar bersama yang terdiri dari empat sampai dengan enam peserta didik, dibagi dari kelompok kecil dan diharapkan memiliki kemampuan untuk meningkatkan penguasaan materi peserta didik.

b. Sintak Tahapan Pembelajaran *Jigsaw*

Sintak atau Tahapan pembelajaran model pembelajaran *Jigsaw* menurut (Utami, 2020), yaitu:

1) Penyampaian tujuan

Merupakan tahapan pembelajaran dalam *Jigsaw* dimana pada tahapan ini guru memberi penyampaian tujuan dari sebuah pembelajaran, serta sebuah kegiatan yang akan dicapai peserta didik mengenai topik pembelajaran dan memotivasi belajar peserta didik.

2) Penyampaian informasi

Merupakan tahapan pembelajaran dalam *Jigsaw* dimana pada tahapan ini terdapat penyampaian mengenai informasi dari guru kepada peserta didik mengenai sebuah metode pembelajaran yang akan berlangsung.

3) Pengelompokan

Merupakan tahapan pembelajaran dalam *Jigsaw* dimana pada tahapan ini guru memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang bagaimana cara membentuk suatu kelompok belajar serta membimbing setiap kelompok belajar.

4) Membimbing kelompok belajar

Merupakan tahapan pembelajaran dalam *Jigsaw* dimana pada tahapan ini guru membimbing kelompok belajar mengenai tugas pembelajaran yang dilaksanakan.

5) Evaluasi

Merupakan tahapan pembelajaran dalam *Jigsaw* dimana pada tahapan ini terdapat evaluasi hasil belajar mengenai hasil belajar yang telah dilaksanakan oleh kelompok.

Adapun tahapan penerapan pembelajaran model *Jigsaw* dalam penelitian ini, yaitu:

Tabel 2.1. Tahapan Penerapan *Jigsaw*

Tahapan	Kegiatan Siswa	Kegiatan Guru
Tahap 1 Menyampaikan tujuan pembelajaran	Peserta mendengarkan penyampain guru	didik Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
Tahap 2 Menyampaikan materi	Peserta mempelajari gerak lurus	didik Guru menyampaikan materi kepada peserta didik
Tahap 3 Pengelompokan	Peserta didik pembagian belajar	didik mengikuti kelompok belajar Guru menjelaskan kepada peserta didik tentang cara membentuk kelompok belajar
Tahap 4 Membimbing kelompok belajar	Peserta didik aktif dalam pembelajaran <i>Jigsa</i>	didik diharapkan dalam kelompok belajar pada saat peserta didik menyelesaikan tugas
Tahap 5 Evaluasi	Setiap kelompok dalam pembelajaran <i>Jigsaw</i> diharapkan mampu mempresentasikan hasil	Guru mengevaluasi hasil belajar dari materi yang telah dipelajari masing-masing kelompok

c. Sintak Tahapan Pembelajaran *Jigsaw TEGAP*

Sintak atau tahapan pembelajaran model pembelajaran *Jigsaw TEGAP*, yaitu:

1) Penyampaian tujuan

Merupakan tahapan dalam *Jigsaw TEGAP* dimana pada tahapan ini terdapat penyampaian tujuan pembelajaran mengenai topik yang akan dipelajari dengan cara memotivasi peserta didik agar untuk dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

2) Penyampaian materi

Merupakan tahapan dalam *Jigsaw TEGAP*, dimana pada tahapan ini terdapat penyampaian sebuah materi belajar yang akan dipelajari

semua peserta didik melalui bahan bacaan yang telah disediakan guna supaya peserta didik mampu untuk mengikuti setiap pembelajaran berlangsung.

3) Pengelompokan

Merupakan tahapan dalam *Jigsaw TEGAP* dimana pada tahapan ini terdapat pembagian kelompok, dimana dalam pembelajaran ini dibagi menjadi 4-6 peserta didik dalam kelas. Pembagian tersebut terdiri dari kelompok asal, kelompok inti, dan kelompok ahli. Permainan *puzzle* merupakan pembelajaran menggunakan teka teki silang dimana peserta didik diberikan soal oleh guru, dan menjawab melalui lembaran berisi teka-teki silang.

4) Membimbing kelompok belajar

Merupakan tahapan dalam *Jigsaw TEGAP* dimana pada tahapan ini terdapat bimbingan pada kelompok belajar setelah terbentuknya kelompok, diharapkan mampu untuk menyelesaikan tugas yang diberikan untuk meningkatkan penguasaan materi.

5) Evaluasi

Merupakan tahapan dalam *Jigsaw TEGAP* dimana pada tahapan ini terdapat koreksi pembelajaran kepada peserta didik mengenai hasil belajar dalam kelompok dalam kelas. Guru berkolaborasi dengan peserta didik untuk melakukan penilaian terhadap penguasaan materi gerak lurus.

Adapun tahapan penerapan pembelajaran model *Jigsaw TEGAP* dalam penelitian ini, yaitu:

Tabel 2.2. Tahapan Penerapan *Jigsaw TEGAP*

Tahapan	Kegiatan Siswa	Kegiatan Guru
Tahap 1 Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik	Peserta didik mendengarkan penyampain guru tentang topik yang akan dipelajari.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan pentingnya topik yang akan dipelajari serta memotivasi peserta didik.
Tahap 2 Menyampaikan materi	Peserta didik mempelajari materi gerak lurus melalui bahan bacaan yang telah disediakan.	Guru menyampaikan materi kepada peserta didik melalui bahan bacaan yang telah tersedia.
Tahap 3 Membagi peserta didik kedalam kelompok belajar	Peserta didik mengikuti pembagian kelompok belajar <i>Jigsaw TEGAP</i> yang telah ditentukan oleh guru.	Guru menjelaskan kepada peserta didik tentang cara membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok.
Tahap 4 Membimbing kelompok belajar	Peserta didik diharapkan aktif dalam pembelajaran <i>Jigsaw TEGAP</i> agar dapat meningkatkan penguasaan materi gerak lurus.	Guru membimbing kelompok belajar pada saat peserta didik menyelesaikan tugas diharapkan mampu meningkatkan penguasaan materi.
Tahap 5 Evaluasi	Setiap kelompok dalam pembelajaran <i>Jigsaw TEGAP</i> diharapkan mampu untuk mempresentasikan hasil serta mendengarkan evaluasi dari guru.	Guru mengevaluasi hasil belajar dari materi yang telah dipelajari masing-masing kelompok serta diharapkan dapat mempresentasikan.

2. Penguasaan Materi

a. Devinisi Hasil Belajar

Hasil belajar kognitif merupakan hal yang sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dapat diartikan kemampuan peserta didik yang telah dicapai setelah mengikuti

kegiatan pembelajaran (Istiyono, 2020). Hasil belajar merupakan kegiatan pembelajaran yang telah dicapai peserta didik terhadap keberhasilan dalam proses pembelajaran (Ali & Nugraha, 2018). Hasil belajar dalam pembelajaran fisika materi gerak lurus merupakan syarat hasil untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran (Ananda & Fauziah, 2022). Hasil belajar merupakan kemampuan dalam diri peserta didik untuk menerima, menyerap, dan memahami setiap pembelajaran berlangsung berupa hasil perolehan belajar peserta didik (Hilal & Ariyanto, 2021). Hal itu disebabkan karena hasil belajar gerak lurus mempengaruhi peserta didik (Rahmayanti, Aini, & Khaeruddin, 2023).

Materi pembelajaran gerak lurus menjadi suatu materi yang termuat dalam pembelajaran fisika SMA. Gerak lurus merupakan materi yang mempelajari perpindahan dan jarak (Utami, 2020). Dalam gerak lurus terdapat materi GLB dan GLBB serta penjelasan mengenai gerak, perpindahan, serta jarak (Wardani, Suchyo, & Anggaryani, 2013). Penjelasan mengenai definisi di atas diharapkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

b. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar adalah aktivitas yang dilakukan peserta didik untuk memperoleh pemahaman dalam suatu materi pembelajaran (Supriyatna & Roza, 2021). Hasil belajar adalah pemahaman yang bukan hanya mengingat materi yang dipelajari, tetapi harus dapat

menjelaskan kembali konsep belajar tanpa merubah maknanya (Supriyatna & Roza, 2021). Dalam belajar fisika terutama materi gerak lurus harus mempunyai kemampuan penguasaan materi untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran berupa hasil belajar yang telah didapatkan (Nurhakim, Nurmeida, Hasanah, & Astuti, 2020). Pembelajaran fisika bukan pembelajaran hafalan tetapi menuntut pemahaman peningkatan dalam belajar kognitif (Nurhakim, Nurmeida, Hasanah, & Astuti, 2020). Pada hasil belajar merupakan hal yang perlu peserta didik miliki adalah kemampuan memperoleh suatu konsep dalam pembelajaran (Nurhakim, Nurmeida, Hasanah, & Astuti, 2020).

Hasil belajar sangat mempengaruhi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung, hal tersebut dapat dipengaruhi peserta didik yang mampu untuk menangkap atau menyerap materi yang diberikan sehingga hasil belajar dapat mengukur kemampuan peserta didik dalam pembelajaran (Fahmi, 2020). Berikut terdapat indikator hasil belajar menurut Bloom dapat dilihat dibawah pada tabel 2.3, yaitu:

Tabel 2.3. Indikator Hasil Belajar Menurut Bloom

Kode	Indikator
C1	Mengetahui, yakni mencakup ingatan akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan.
C2	Memahami, yakni mencakup kemampuan untuk menangkap makna materi yang dipelajari.
C3	Menerapkan, yakni mencakup untuk menerapkan problem yang kongkret dan baru.

c. Penilaian Hasil Belajar

Banyak definisi yang diungkapkan oleh para tokoh terkait tentang hasil belajar. Penilaian merupakan pertanyaan berdasar fakta untuk menjelaskan karakteristik sesuatu (Wening, 2013). Definisi penilaian merupakan upaya formal untuk peserta didik terkait minat dalam pembelajaran (Munawar, Hairida, & Hartoyo, 2024). Proses suatu penilaian mencakup pengumpulan sebuah bukti atau informasi untuk menunjukkan perolehan hasil belajar peserta didik (Munawar, Hairida, & Hartoyo, 2024). Definisi penilaian oleh para ahli merupakan pengumpulan informasi pada peserta didik selama terjadinya proses suatu pembelajaran. Mendapatkan penilaian yang baik perlunya dilakukan menggunakan instrument dari penilaian (Novianto, 2024). Berikut merupakan penilaian penguasaan materi menurut (Novianto, 2024), yaitu:

Tabel 2.4. Penilaian penguasaan materi

Kegiatan	Pelaksanaan
Kegiatan Pendahuluan	1. Melakukan kegiatan apersepsi 2. Menyampaikan rencana kegiatan
Kegiatan Inti	1. Penguasaan materi 2. Pendekatan atau strategi 3. Pemanfaatan media penguasaan materi 4. Penguasaan yang memicu keterlibatan peserta didik 5. Kemampuan khusus penguasaan materi 6. Penilaian penguasaan materi
Kegiatan Penutup	1. Melakukan Refleksi dan menyusun rangkuman dengan melibatkan peserta didik

Tabel 2.4 menunjukkan beberapa penilaian hasil belajar dalam pelaksanaan pembelajaran.

d. Pengukuran Penguasaan Materi

Pengukuran penguasaan menjadi salah satu komponen kegiatan yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Berikut penguasaan materi gerak lurus, yaitu:

1) Besara-besaran dalam Gerak Lurus

a) Jarak dan Perpindahan

Jarak merupakan panjang suatu lintasan yang akan ditempuh oleh benda menggunakan waktu tertentu dari posisi awal benda hingga posisi akhir benda. Karena hanya memiliki nilai dan tidak memiliki arah, jarak adalah besaran skalar. Sedangkan perpindahan yang mengubah posisi benda bergerak ke inti awalnya yang mempunyai besar dan arah.

b) Kelajuan dan Kecepatan

Kelajuan adalah bilangan positif yang berguna memiliki suatu satuan, sedangkan kecepatan digunakan untuk menyatakan nilai benda bergerak beserta arah geraknya. Persamaan kelajuan rata-rata dan kecepatan rata-rata ditulis sebagai berikut:

$$\text{kecepatan rata – rata} = \frac{\text{perpindahan}}{\text{waktu tempuh}} \dots\dots\dots (2.1)$$

$$\vec{v} = \frac{\vec{x}_2 - \vec{x}_1}{t_2 - t_1} = \frac{\Delta \vec{x}}{\Delta t}$$

$$\text{kelajuan rata – rata} = \frac{\text{jarak tempuh}}{\text{waktu tempuh}}$$

Keterangan:

$$\vec{v} = \text{kecepatan rata – rata} \left(\frac{\text{m}}{\text{s}} \right)$$

$$\Delta \vec{x} = \text{perubahan posisi (m)}$$

$$\Delta t = \text{perubahan waktu (s)}$$

$$\vec{x}_2 = \text{posisi akhir (m)}$$

$$\vec{x}_1 = \text{posisi awal (m)}$$

$$t_2 = \text{waktu akhir (s)}$$

c) Kecepatan sesaat

Kecepatan benda diwakili oleh kecepatan sesaat (v) dengan jangka waktu tertentu, kecepatan sesaat dinyatakan sebagai berikut:

$$\vec{v} = \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \Delta \vec{x} / \Delta t \dots\dots\dots (2.3)$$

d) Percepatan

Percepatan dalam proses bergerak, benda memiliki percepatan dan dinyatakan sebagai berikut:

$$\text{percepatan rata - rata} = \frac{\text{perubahan kecepatan}}{\text{waktu yang diperlukan}} \dots \quad (2.4)$$

Simbol dalam percepatan rata-rata

$$\vec{a} = \frac{\vec{v}_2 - \vec{v}_1}{t_2 - t_1} = \frac{\vec{\Delta v}}{\Delta t}$$

Keterangan:

\vec{a} = kecepatan rata – rata (m/s^2)

$\vec{\Delta v}$ = perubahan kecepatan (m/s)

Δt = perubahan waktu (s)

\vec{v}_2 = kecepatan akhir (m)

\vec{v}_1 = kecepatan awal (m)

t_2 = waktu akhir (s)

t_1 = waktu awal (s)

Percepatan adalah vektor, tetapi menunjukkan arah relative sistem koordinat yang digunakan.

2) Gerak Lurus Beraturan (GLB)

a) Hubungan antara sebuah jarak, kecepatan, dan selang waktu terhadap GLB

GLB, memiliki kelajuan tidak berubah, karena jarak serta waktu sebanding. Persamaan GLB dapat ditulis sebagai berikut:

$$s = vt \text{ atau } v = \frac{s}{t} \dots\dots\dots (2.5)$$

Keterangan:

s = jarak (m)

v = kelajuan (m)

t = selang waktu (s)

3) Gerak Lurus Berubah Beraturan (GLBB)

Gerak lurus berubah beraturan (GLBB) adalah gerak benda sepanjang garis lurus yang harus memiliki kecepatan konstan.

Sebagai contoh, persamaan GLBB dapat ditulis:

Persamaan percepatan:

$$\vec{a} = \frac{\vec{v}_2 - \vec{v}_1}{t_2 - t_1} \dots\dots\dots (2.6)$$

Jika $t_1 = 0$, akan diperoleh:

$$\vec{a} = \frac{\vec{v}_2 - \vec{v}_1}{t_2 - t_1}$$

$$\vec{a}t = \vec{v}_t - \vec{v}_0$$

Maka didapatkan persamaan pertama GLBB, yaitu:

$$\vec{v}_t = \vec{v}_0 + \vec{a}t \dots\dots\dots (2.7)$$

Keterangan:

v_t = kecepatan akhir (m/s)

v_0 = kecepatan awal (m/s)

a = percepatan (m/s²)

t = waktu (s)

Sehingga kecepatan rata-ratanya, yaitu:

$$\vec{v} = \frac{\vec{v}_t - \vec{v}_0}{2}$$

Dimana dari persamaan GLBB yang pertama,

$$v_t = v_0 + at \dots\dots\dots (2.8)$$

Maka,

$$\vec{v} = \frac{\vec{v}_0 + (\vec{v}_0 + \vec{a}t)}{2}$$

$$\vec{v} = \frac{2\vec{v}_0 + \vec{a}t}{2}$$

$$\frac{\vec{s}}{t} = \frac{2\vec{v}_0 + \vec{a}t}{2}$$

Sehingga didapat persamaan GLBB, yaitu:

$$\vec{s} = \vec{v}_0 t + \frac{1}{2} \vec{a} t^2 \dots\dots\dots (2.9)$$

Jadi, kedua persamaan GLBB didapatkan persamaan yang ketiga, yaitu:

$$\vec{s} = \vec{v}_0 t + \frac{1}{2} \vec{a} t^2 \dots\dots\dots (2.10)$$

$$\vec{v}_t = \vec{v}_0 + \vec{a}t$$

$$\vec{v}_t^2 = \vec{v}_0^2 + 2\vec{a}t$$

- 4) Gerak Jatuh Bebas, Gerak Vertikal ke Atas, dan Gerak Vertikal ke Bawah

- a) Gerak Jatuh Bebas

Karena gerak jatuh bebas yaitu adalah gerak lurus berubah beraturan, semua yang merupakan persamaan GLBB berlaku. Karena itu persamaan gerak jatuh bebas yaitu:

$$v_t = gt \dots\dots\dots (2.11)$$

$$h_t = \frac{1}{2} gt^2$$

$$h_{t^2} = 2gh$$

b) Gerak Vertikal ke Atas

Berputar kearah atas, maka ketika sebuah benda bergerak cepat, kecepatannya berkurang, sampai titik tertingginya sama dengan nol. Berikut persamaan gerak vertikal atas, yaitu:

$$v_t = v_0 - gt \dots\dots\dots (2.12)$$

$$v_{t^2} = v_0^2 - 2gh$$

$$h = v_0t + \frac{1}{2} gt^2$$

Tanda (-) benda bergerak dengan lambat yang berlawanan dengan arah gravitasi, pemulihan waktu, yaitu:

$$t = \frac{2v_0}{g}$$

c) Gerak Vertikal ke Bawah

Berputar dari posisi vertikal kebawah, memiliki persamaan sebagai berikut:

$$v_t = v_0 - gt \dots\dots\dots (2.13)$$

$$v_{t_2} = v_0^2 - 2gh$$

$$h_t = v_0t + \frac{1}{2} gt^2$$

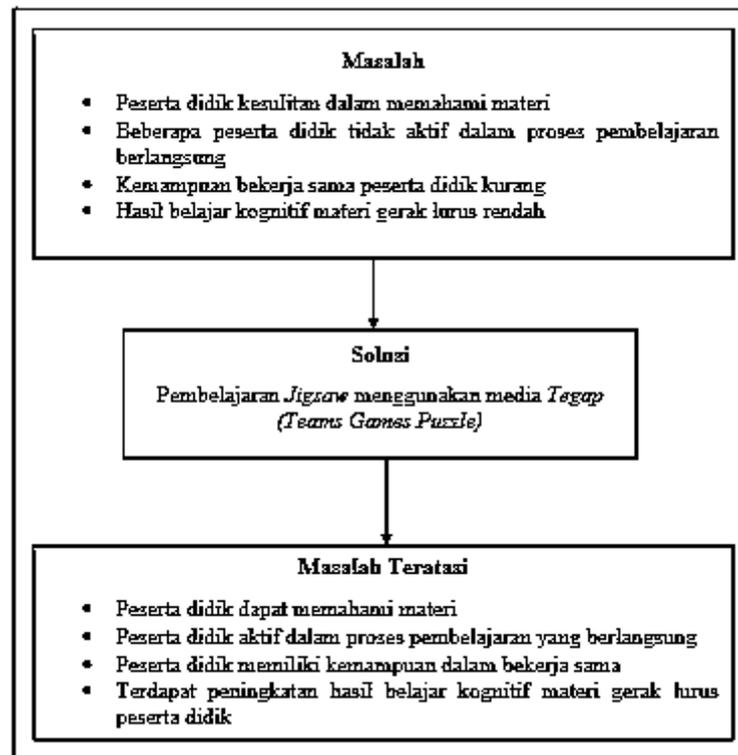
B. Penelitian Yang Relevan

Sebagai acuan dalam penelitian sebelumnya dilakukan yang berkaitan dengan subjek penelitian ini termasuk:

1. Indana (2022) bahwa penerapan pembelajaran *Jigsaw* sangat penting dalam pembelajaran karena tipe pembelajaran *Jigsaw* ini dilakukan secara berkelompok dan menggunakan permainan bongkar pasang teka-teki.
2. Muh. Syihab (2022) bahwa penerapan pembelajaran *Jigsaw* sangat penting untuk pembelajaran fisika karena pembelajaran kooperatif yang memungkinkan peserta didik menjadi ahli dalam pembelajaran yang dipelajari. Pembelajaran tipe *jigsaw* mengharuskan peserta didik mengikuti pembelajaran dengan cara berkelompok. Merupakan permainan menggunakan teka-teki silang menyusun kata secara lengkap yang dilaksanakan secara berkelompok.
3. Siwi (2022) bahwa penerapan pembelajaran *Jigsaw* dapat melibatkan peserta didik secara langsung. Model kooperatif *jigsaw* dapat dijadikan pilihan pembelajaran yang menekankan pada kelompok dengan jumlah peserta didik empat sampai enam orang dalam kelas. Dalam pembelajaran siswa akan terlatih menerima kebenaran dan menerima pendapat dari peserta didik lainnya. Pembelajaran *jigsaw* dilakukan dengan permainan teka-teki silang atau bongkar pasang menyusun gambar yang memiliki beberapa bentuk menjadi satu gambar utuh.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran menggunakan Jigsaw Tegang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif. Hasil observasi yang telah dilakukan di sekolah SMAN 1 Barat, terdapat masalah yang didapatkan. Masalah yang didapatkan adalah peserta didik kesulitan dalam memahami materi fisika terutama materi yang terdapat didalam gerak lurus, beberapa peserta didik tidak secara aktif dalam sebuah proses pembelajaran berlangsung, dalam hal kemampuan bekerja sama antar peserta didik kurang, dan hasil belajar rendah. Berdasarkan masalah yang telah dijabarkan didapatkan solusi untuk mengatasi, dengan cara pembelajaran *Jigsaw* menggunakan media *Tegang (Teams Games Puzzle)*. Diharapkan dengan menggunakan pembelajaran *Jigsaw Tegang (Teams Games Puzzle)*. Masalah dapat teratasi dengan kelebihan *Jigsaw Tegang*, yaitu peserta didik diharapkan mampu memahami suatu materi, peserta didik diharapkan aktif selama proses pembelajaran yang sedang berlangsung, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan dalam bekerja sama, serta adanya peningkatan hasil belajar kognitif didalam materi gerak lurus pada peserta didik. Berikut dapat dilihat kerangka berpikir pada gambar 2.1 dibawah.



Gambar 2.1. Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Berdasarkan hasil uraian diatas, dapat disusun hipotesis: penerapan pembelajaran Jigsaw TEGAP (Team Games Puzzle) dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada materi gerak lurus.