

ABSTRAK

Ritawaty Zakaria, 2013. Pengaruh Media Games *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Siklus Batuan. Skripsi, Program Studi Pendidikan Geografi, Jurusan Fisika, Fakultas Matematika Dan IPA, Universitas Negeri Gorontalo.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media games *puzzle* dengan kelas kontrol yang menggunakan media *chart*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 2 Gorontalo yang berjumlah 9 kelas. Pengambilan sampel dilakukan secara *Cluster Random Sampling*. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah kelas X_1 sebagai kelas yang akan mendapatkan perlakuan dengan media games *puzzle*, sedangkan kelas X_6 sebagai kelas dengan menggunakan media *chart*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *posttest-Only Control Design*. Data hasil penelitian diuji normalitasnya dengan menggunakan analisis statistik Chi-Kuadrat dan diperoleh nilai $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$ yaitu untuk kelas eksperimen $7,29 < 11,070$ dan untuk kelas kontrol $2,69 < 11,070$. Data hasil penelitian ini menunjukkan bahwa untuk data kedua kelas tersebut terdistribusi normal. Berdasarkan hasil pengujian normalitas data, maka rata-rata skor hasil belajar siswa menggunakan statistik uji t. Dari hasil pengujian hipotesis didapatkan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $2,68 \geq 1,671$. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media games *puzzle* dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media *chart*. Berdasarkan hasil temuan, maka disarankan menjadikan media games *puzzle* sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam menyelesaikan setiap permasalahan yang berhubungan dengan materi yang masih sulit untuk dimengerti.

Kata kunci : Media Games *Puzzle* dan Hasil Belajar Siswa

ABSTRACT

Ritawaty Zakaria, 2013. *Effect of Games Puzzle media to students learned result on rock cycle discussion subject. Skripsi, Geography Education Study Program, Departement of physics. Faculty of Mathematics and Natural Sciences. Gorontalo State University.*

The purpose of this research is to know difference students learned result on experiment class that use games Puzzle media with control class use chart media. The population of this research is all student class X in SMA Negeri 2 Gorontalo that amount 9 class. Sample take is done at Cluster Random Sampling. The sample is used to this research that is class X_1 as class getting treatment with Games Puzzle media. Whereas for class X_6 as class use chart media. Design of this research using Posttest-Only Control Design. Data of research result is tested it's normality with used analisis Chi-Kuadrat statistic and gotten value $\chi^2_{calculate} < \chi^2_{table}$ that is for experiment class is $7,29 < 11,070$ and for control class is $2,69 < 11,070$. Data of this research result showed that data or two class is normal distribution. Based normal distribution test result so averagely students learned result use t test statistic. Result of hypothesis test gotten $t_{calculate} \geq t_{table}$ that is $2,68 \geq 1,671$. Result of this research show available difference students learned result on class that use games puzzle media with class use chart media. Based of finding result, therefore suggested makes games puzzle media as one of learning media can help student to finishing about problem that related with material that still hard to apprehended.

Keywords : *Games Puzzle Media And Students Learned Result.*