

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti dapat menarik kesimpulan berikut ini.

Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa, yang dibelajarkan menggunakan media *games puzzle* dengan yang dibelajarkan menggunakan media *chart*. Hal ini terlihat pada hasil pengujian hipotesis yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,68 > 1,67$). Demikian pula hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media *puzzle* lebih tinggi dari yang dibelajarkan dengan media *chart* hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media *puzzle* ($\bar{X}_1 = 75,5$) lebih besar dari hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media *chart* ($\bar{X}_2 = 68,90$).

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengajukan saran sebagai berikut ini.

1. Perlu diadakan penelitian lebih lanjut tentang penggunaan pembelajaran media *puzzle* pada materi Geografi lainnya.
2. Penggunaan pembelajaran media *puzzle* dalam proses pembelajaran sangat disarankan, karena penggunaan metode ini sangat membantu siswa dalam tingkat kognitifnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Cahyo, Dwi Ungki. 2012, *Penerapan Media Puzzle Picture Pada Kemampuan Berbicara siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Tumpang*. Jurnal pendidikan (online). jurnal-online.um.ac.id, diakses tanggal 2 maret 2013).
- Kurniawan, D. 2011. *Pembelajaran Terpadu*. Bandung: CV. Pustaka Cendekia Utama
- Purwantoko, Sutikno dan Susilo. 2010. *Efektifitas Pembelajaran Dengan menggunakan Media Puzzle Terhadap Pemahaman Ipa Pokok Bahasan kalor Pada Sisaw SMP*. Jurnal Pendidikan Fisika (Online). <http://journal.Unnes.ac.id>, diakses 28 februari 2013.
- Riduwan. 2011. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana, 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sudjana, 2005. *Metode Statistika*. Bandung: PT Tarsito
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wahyuni, Yolanita. 2010. *Pemanfaatan Media Puzzle metamorfosis Dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Sawunggaling 1/382 Surabaya*. Jurnal Pendidikan (Online). www.pdfsearchengine.org, diakses 2 maret 2013.

Waluya, 2009. *Memahami Geografi SMA / MA Kelas X Semester 1 dan 2*. Jakarta:
Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.