

ABSTRAK

Susanti Widhi Astuti, NIM 071233220074, Jurusan Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Medan. Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Perbaungan T.A 2012/2013.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Perbaungan T.A 2012/2013. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen, sebagai populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Perbaungan. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan control. Penelitian ini melibatkan dua kelas yang diberi perlakuan berbeda. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar dalam bentuk pilihan berganda sebanyak 30 soal dengan 5 pilihan jawaban. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang diajar melalui penggunaan media puzzle pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata pretest adalah 39,12 standar deviasi diperoleh 9,46 dan varians diperoleh 89,59 nilai posttest pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata 72,75 standar deviasi diperoleh 11,37 dan varians diperoleh 129,42, sedangkan hasil belajar siswa yang menggunakan pengajaran konvensional pada kelas kontrol diperoleh rata-rata pretest adalah 41,75, standar deviasi diperoleh 12,83 dan varians diperoleh 164,80 nilai posttest pada kelas kontrol diperoleh rata-rata sebesar 46,50 standar deviasi diperoleh 11,39 dan varians diperoleh sebesar 129,74. Uji hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ menggunakan uji-t dua pihak untuk mengetahui kesamaan kemampuan awal dan diperoleh $t_{hitung} = 0,977$ sedangkan

$t_{tabel} = 2,0226$ sehingga $t_{hitung} < t_{tabel} = 0,977 < 2,0226$., yang berarti H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga kedua kelas dikategorikan memiliki kemampuan awal yang sama. Uji-t satu pihak digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar sejarah siswa dan diperoleh $t_{hitung} = 10,0273$ dimana $t_{hitung} > t_{tabel} = 10,0273 > 2,0226$., yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga hasil belajar siswa dengan menggunakan media puzzle lebih tinggi di bandingkan dengan pembelajaran konvensional.