

**PENERAPAN APLIKASI *BLANK MAP PUZZLE*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN GEOGRAFI
SISWA KELAS XII IPS DI SMA NEGERI TITIAN TERAS JAMBI**

SKRIPSI

*diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



**MOCH DIMAS FARIZ ADRIANTO
NIM 18045074/2018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
DEPARTEMEN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

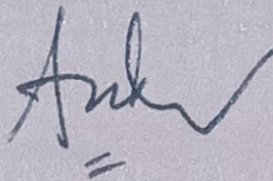
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Penerapan Aplikasi *Blank Map Puzzle* Sebagai Media Pembelajaran Geografi Siswa Kelas XII IPS di SMA Negeri Titian Teras Jambi
Nama : Moch Dimas Fariz Adrianto
NIM / TM : 18045074/2018
Program Studi : Pendidikan Geografi
Jurusan : Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Juli 2025

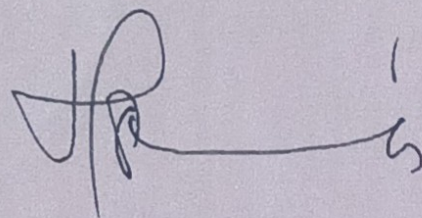
Disetujui Oleh

Kepala Departemen Geografi



Dr. Febriandi, S.Pd., M.Si
NIP. 197102222002121001

Pembimbing



Dr. Nofrion, M.Pd
NIP. 197811112008121001

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Nama : Moch.Dimas Fariz Adrianto
TM/NIM : 2018/18045074
Program Studi : S1 Pendidikan Geografi
Departemen : Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Geografi
Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang
Pada hari Kamis, Tanggal Ujian 11 Juli 2025 Pukul 15:40-16:40 WIB dengan
judul

**Penerapan Aplikasi *Blank Map Puzzle* Sebagai Media Pembelajaran
Geografi Siswa Kelas XII IPS di SMA Negeri Titian Teras Jambi**

Padang, Juli 2025

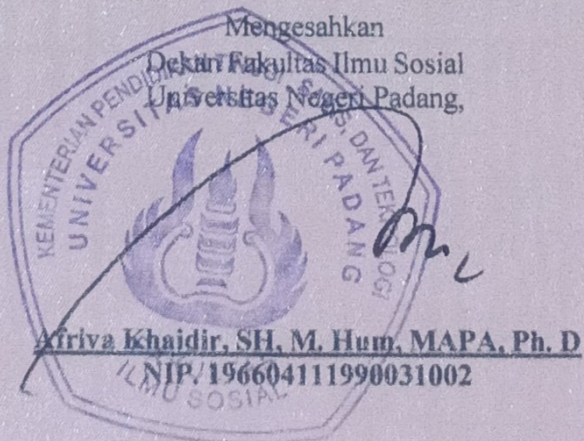
Tim Penguji	Nama
Ketua Tim Penguji	: Dr. Nofrion, M.Pd
Anggota Penguji	: Dr. Ahyuni, S.T, M.Si
Anggota Penguji	: Dr.Iswandi U, S.Pd., M.Si

Tanda Tangan

1.

2.

3.





**UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU SOSIAL
DEPARTEMEN GEOGRAFI**

Jalan. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang – 25131 Telp 0751 7875159

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Moch. Dimas Fariz Adrianto
NIM/BP : 18045074/ 2018
Program Studi : Pendidikan Geografi
Departemen : Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul : **“Penerapan Aplikasi Blank Map Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Geografi Siswa Kelas XII IPS di SMA Negeri Titian Teras Jambi”** adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat dari karya orang lain maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui Oleh,
Kepala Departemen Geografi

Dr. Febriandi, S.Pd, M.Si
NIP. 197102222002121001

Padang, Juli 2025
Saya yang menyatakan

Moch Dimas Fariz Adrianto
NIM. 18045074

ABSTRAK

Moch Dimas Fariz Adrianto. 2025. “Penerapan Aplikasi *Blank Map Puzzle* sebagai Media Pembelajaran Geografi Siswa Kelas XII IPS di SMA Negeri Titian Teras Jambi”. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Geografi, Departemen Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan aplikasi *blank map puzzle* sebagai media pembelajaran geografi siswa kelas XII IPS SMA Negeri Titian Teras Jambi dan mendeskripsikan hasil belajar siswa saat menerapkan aplikasi *blank map puzzle* sebagai media pembelajaran geografi.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. desain penelitian yang digunakan adalah *control group pretest posttest*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS SMA Negeri Titian Teras Jambi. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII F-4 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas XII F-1 sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian ini adalah tes objektif.

Berdasarkan analisis data dan pembahasan di atas dapat disimpulkan sebagai berikut. *Pertama*, nilai rata-rata hasil belajar pembelajaran geografi kelas eksperimen menggunakan media *blank map puzzle* lebih tinggi daripada nilai rata-rata hasil belajar pembelajaran geografi kelas kontrol menggunakan media konvensional. *Kedua*, berdasarkan hasil hipotesis dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, H_1 diterima, yaitu terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa pada pembelajaran geografi siswa kelas XII IPS SMA Negeri Titian Teras Jambi menggunakan media aplikasi *blank map puzzle* dengan hasil belajar siswa pada pembelajaran geografi menggunakan media konvensional. Dengan demikian, penerapan aplikasi *blank map puzzle* sebagai media pembelajaran geografi terbukti dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan ke hadirat Allah Swt., karena atas rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Aplikasi *Blank Map Puzzle* sebagai Media Pembelajaran Geografi Siswa Kelas XII IPS di SMA Negeri Titian Teras Jambi”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) di Program Studi Pendidikan Geografi, Departemen Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada (1)., selaku pembimbing, (2)., selaku penguji 1 (3)., selaku penguji 2, (4)., selaku guru Bahasa Indonesia kelas XII IPS SMA Negeri Titian Teras Jambi, (5) Kepala SMA Negeri Titian Teras Jambi, (6) Siswa kelas XII IPS SMA Negeri Titian Teras Jambi, dan (7) teman-teman yang selalu memberi motivasi serta dukungan dalam penulisan skripsi ini.

Penulis telah berusaha sebaik mungkin dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Namun, tidak tertutup kemungkinan di dalam skripsi ini masih terdapat kesalahan. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Juni 2025

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
F. Spesifikasi Produk	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Belajar dan Pembelajaran	8
2. Pembelajaran Geografi	10
3. Komponen RPP.....	12
4. Media Pembelajaran.....	14
5. <i>Blank Map Puzzle</i>	18
B. Penelitian yang Relevan	21
C. Kerangka Konseptual	24
D. Hipotesis Penelitian	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Populasi dan Sampel.....	26
C. Variabel Penelitian dan Data.....	27
D. Rencana Penelitian.....	27

E. Instrumen Penelitian	30
F. Metode Pengumpulan Data	32
G. Uji Persyaratan Analisis Data	33
H. Teknik Penganalisisan Data	36
I. Uji Hipotesis.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN	38
A. Deskripsi Data	38
B. Analisis Data	45
1. Hasil Belajar Pembelajaran Geografi Siswa Kelas XII SMA Negeri Titian Teras Jambi Menggunakan Media Aplikasi Blank Map Puzzle	45
2. Hasil Belajar Pembelajaran Geografi Siswa Kelas XII SMA Negeri Titian Teras Jambi Menggunakan Media Konvensional.....	52
3. Penerapan Aplikasi Blank Map Puzzle Pada Pembelajaran Geografi Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri Titian Teras Jambi	59
C. Pembahasan.....	62
BAB V PENUTUP	66
A. Simpulan.....	66
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pedoman Pengklasifikasian dengan Skala 10	36
Tabel 2. Skor Tes Objektif Kelas Eksperimen Saat Pretest Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri Titian Teras Jambi	40
Tabel 3. Skor Tes Objektif Kelas Eksperimen Saat Postest Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri Titian Teras Jambi	41
Tabel 4. Skor Tes Objektif Kelas Kontrol Saat Pretest Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri Titian Teras Jambi	43
Tabel 5. Skor Tes Objektif Kelas Kontrol Saat Postest Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri Titian Teras Jambi	44
Tabel 6. Hasil Belajar Pembelajaran Geografi Siswa Kelas XII SMA Negeri Titian Teras Jambi Menggunakan Media Aplikasi Blank Map Puzzle Saat Pretest	46
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Pembelajaran Geografi Kelas Eksperimen Saat Pretest Kelas XII SMA Negeri Titian Teras Jambi	47
Tabel 8. Hasil Belajar Pembelajaran Geografi Kelas Eksperimen Saat Postest Kelas XII SMA Negeri Titian Teras Jambi	48
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Pembelajaran Geografi Kelas Eksperimen Saat Postest Kelas XII SMA Negeri Titian Teras Jambi	49
Tabel 10. Klasifikasi Keterangan Hasil Belajar Pembelajaran Geografi Kelas Eksperimen Menggunakan Media Blank Map Puzzle Kelas XII IPS SMA Negeri Titian Teras Jambi	50
Tabel 11. Hasil Belajar Pembelajaran Geografi Siswa Kelas XII SMA Negeri Titian Teras Jambi Menggunakan Media Konvensional Saat Pretest	53
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Pembelajaran Geografi Kelas Kontrol Saat Pretest Kelas XII SMA Negeri Titian Teras Jambi	54
Tabel 13. Hasil Belajar Pembelajaran Geografi Kelas Kontrol Saat Postest Kelas XII SMA Negeri Titian Teras Jambi	55
Tabel 14. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Pembelajaran Geografi Kelas Kontrol Saat Postest Kelas XII SMA Negeri Titian Teras Jambi	56
Tabel 15. Klasifikasi Keterangan Hasil Belajar Pembelajaran Geografi Kelas Kontrol Menggunakan Media Konvensional Kelas XII IPS SMA Negeri Titian Teras Jambi	57
Tabel 16. Uji Normalitas Hasil Belajar Pembelajaran Geografi Kelas Eksperimen Menggunakan Media Aplikasi Blank Map Puzzle	60
Tabel 17. Uji Normalitas Hasil Belajar Pembelajaran Geografi Kelas Kontrol Menggunakan Media Konvensional	60
Tabel 18. Uji Homogenitas Hasil Belajar Pembelajaran Geografi Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	61
Tabel 19. Uji Hipotesis	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual	24
Gambar 2. Diagram Batang Hasil Belajar Pembelajaran Geografi Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri Titian Teras Jambi Kelas Eksperimen.....	52
Gambar 3. Diagram Batang Hasil Belajar Pembelajaran Geografi Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri Titian Teras Jambi Kelas Kontrol	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Identitas Sampel Uji Coba.....	73
Lampiran 2. Data Sampel Kelas Kontrol.....	74
Lampiran 3. Data Kelas Eksperimen	75
Lampiran 4. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol	76
Lampiran 5. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	77
Lampiran 6. Uji Normalitas Kelas Eksperimen Saat Posttest	78
Lampiran 7. Uji Normalitas Kelas Eksperimen Saat Pretest.....	80
Lampiran 8. Uji Normalitas Kelas Kontrol Saat Posttest	82
Lampiran 9. Uji Normalitas Kelas Kontrol Saat Pretest.....	83
Lampiran 10. Tabel Distribusi Normal	84
Lampiran 11. Tabel Uji Lilliefors	85

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Meningkatnya era globalisasi di dunia menuntut Indonesia untuk melahirkan generasi penerus bangsa yang unggul. Pada era ini pendidikan mempunyai kecenderungan gaya pembelajaran yang aktif (Purnomo, 2016). Gaya pembelajaran yang aktif dapat membentuk peserta didik yang mampu bersaing dengan antar negara dan menemukan solusi untuk mewujudkan pendidikan yang lebih maju. Generasi penerus bangsa yang unggul, muncul melalui mutu pendidikan yang mereka dapatkan di sekolah (Handayani, 2015). Negara Indonesia harus mempersiapkan peserta didik yang dapat memiliki daya saing pada masa yang akan datang (Khasanah, 2015).

Kegiatan utama dalam proses pendidikan adalah kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003, Bab 1 Pasal 1 Ayat 20 yakni pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha. Siswa yang terlibat dalam proses belajar mengajar diharapkan mengalami perubahan dalam bidang baik pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap. Dalam proses belajar-mengajar guru tentu menghadapi siswa yang mempunyai berbagai karakteristik yang berbeda-beda sehingga guru tidak akan lepas dengan masalah hasil belajar.

Keberhasilan dalam proses belajar di sekolah tergantung kepada beberapa aspek yaitu kurikulum, sarana dan prasarana, guru, siswa dan metode yang

dilaksanakan serta media pembelajaran yang digunakan (Wahyuningtyas, 2019). Proses belajar yang diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri murid secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku modul, selebaran, majalah, rekaman video atau audio dan yang sejenisnya), dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (proyektor overhead, perekam pita audio dan video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar, dan lain-lain). Hal tersebut memicu pendidikan di Indonesia untuk melakukan pembaharuan pada strategi pembelajaran dan media pembelajaran pada kegiatan belajar dan mengajar. Pengoptimalan pembelajaran ini membutuhkan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Rokhmah, 2017).

Media merupakan konsep dasar pembelajaran untuk penyampaian materi kepada peserta didik (Trianto, 2007). Media pembelajaran dibutuhkan untuk dapat meningkatkan literasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Turiman (2012), bahwa peserta didik pada abad 21 memerlukan keterampilan literasi sains dan literasi digital yang bisa dikembangkan, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran seharusnya dapat menarik minat dan perhatian peserta didik sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar.

Penggunaan media dalam pembelajaran harus diperhatikan, apakah media yang digunakan layak dan sesuai dengan keinginan belajar peserta didik atau tidak. Disinilah pendidik diminta untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dengan baik (Faturrohman, 2014).

Penerapan media pembelajaran bertujuan untuk memberikan motivasi, pemahaman, keaktifan, dan kerjasama peserta didik pada proses pembelajaran yang menyenangkan. Tujuan ini yang menjadikan alasan peneliti untuk menggunakan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pada era ini menjadikan sebuah tantangan dalam dunia pendidikan, persiapan guru dalam menguasai teknologi hingga pengembangan media pembelajaran berbasis online dan sudah banyak sumber belajar yang dapat diakses melalui koneksi internet (Risdianto, 2019). Implikasinya, para peneliti dan praktisi pendidikan berlomba-lomba untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis internet. Media pembelajaran berbasis internet menjadikan strategi pembelajaran dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk membuat proses pembelajaran lebih efisien (Tantiyo, 2018).

Geografi, sebagai salah satu cabang geosains (Båth, 1975), yang mempelajari fenomena yang ada dipermukaan bumi dan hubungannya dengan kepentingan manusia (Yunus, 2008). Visualisasi fenomena dari dunia nyata dapat dilakukan dengan menggunakan media peta. Peta dapat menjadi media yang baik untuk menjelaskan hubungan berbagai fenomena yang terjadi (Kraak & Ferjan, 2007). Oleh karena itu, peta menjadi alat utama bagi pendidik untuk

mengkomunikasikan data dan informasi geografis dalam pembelajaran geografi (Demiralp, 2007). Selama ini penggunaan media peta dalam pembelajaran masih disajikan dalam bentuk peta kertas (paper map). Peta kertas ini hanya mampu menyajikan objek 2 dimensi (2D), dan terbatas dalam menyajikan objek 3 dimensi (3D). Ketersediaan peta digital yang dapat disajikan melalui teknologi mobile (smartphone), menjadi alternatif untuk mengatasi keterbatasan ini.

Penggunaan media puzzle maps berbasis mobile pada mata pelajaran Geografi di SMAN Titian Teras Jambi bertujuan untuk melatih peserta didik dalam mengingat, berimajinasi, dan menyimpulkan dari gambar yang ada pada media puzzle. Media pembelajaran puzzle yang diterapkan kepada proses pembelajaran akan memberikan rasa tertantang untuk menyusun potongan potongan gambar, sehingga mendorong kelincahan, dan kerjasama peserta didik (Situmorang, 2012). Penggunaan media puzzle peta mampu untuk menstimulus kemampuan murid untuk mengingat nama-nama negara dengan letaknya khususnya negara maju dan negara berkembang. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMAN Titian Teras Jambi semua siswa sudah dapat mengakses jaringan internet yang disediakan oleh sekolah, sehingga dapat menunjang dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari permasalahan diatas, penulis merasa penting untuk melakukan penelitian yang lebih lanjut dengan judul Penerapan aplikasi blank map puzzle sebagai media Pembelajaran Geografi Siswa Kelas XII IPS di SMA Negeri Titian Teras Jambi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional. Kenyataannya guru lebih banyak menjelaskan materi dengan papan tulis dan buku ajar, guru juga terkadang menggunakan media infocus namun hanya untuk membagikan power point saja.
2. Mengingat kurangnya variasi media yang digunakan dalam pembelajaran membuat siswa sulit dalam memahami materi, bahkan ada yang jenuh dalam belajar sehingga banyak siswa yang tidak memperhatikan materi pembelajaran.
3. Masih banyak guru yang belum terbiasa mengembangkan media pembelajaran, sedangkan media pembelajaran itu harus mengikuti perkembangan zaman.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penerapan aplikasi *blank map puzzle* sebagai media pembelajaran geografi di SMA Negeri Titian Teras Jambi?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan aplikasi *blank map puzzle* di SMA Negeri Titian Teras Jambi.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan memiliki nilai akademis yang dapat menambah informasi dalam memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, khususnya mengenai media pembelajaran Blank Map Puzzle.
- b. Sebagai bahan dasar untuk penelitian lebih lanjut mengenai media pembelajaran Blank Map Puzzle.
- c. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan potensi menulis karya-karya ilmiah, sehingga dapat menjadi bekal yang berguna di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah
Meningkatkan mutu pendidikan oleh adanya penggunaan media pembelajaran Blank Map Puzzle.
- b. Bagi Guru
Memberikan input atau masukan bagi guru untuk dapat menggunakan media pembelajaran khususnya media pembelajaran Blank Map Puzzle.

c. Bagi Siswa

Memberikan pengetahuan pada siswa dalam meningkatkan pemahaman belajar dengan memperhatikan metode insersi yang digunakan guru. Selain itu, juga bermanfaat agar siswa mengetahui dan mengingat letak negara maju dan berkembang menggunakan media pembelajaran *Blank Map Puzzle*.

F. Spesifikasi Produk

Produk berupa media peta buta (*Blank map puzzle*) yang berbentuk potongan-potongan peta bagian negara maju dan negara berkembang. Puzzle ini dapat diakses melalui perangkat mobile.

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan simpulan dari hasil penelitian dan saran yang berhubungan dengan hasil penelitian.

A. Simpulan

Berdasarkan deskripsi data, uji persyaratan analisis, analisis data, dan pembahasan tentang penerapan aplikasi *blank map puzzle* sebagai media pembelajaran geografi siswa kelas XII IPS SMA Negeri Titian Teras Jambi secara umum disimpulkan sebagai berikut. *Pertama*, nilai rata-rata hasil belajar pembelajaran geografi kelas eksperimen menggunakan media *blank map puzzle* lebih tinggi daripada nilai rata-rata hasil belajar pembelajaran geografi kelas kontrol menggunakan media konvensional. *Kedua*, berdasarkan hasil hipotesis dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, H_1 diterima, yaitu terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa pada pembelajaran geografi siswa kelas XII IPS SMA Negeri Titian Teras Jambi menggunakan media aplikasi *blank map puzzle* dengan hasil belajar siswa pada pembelajaran geografi menggunakan media konvensional. Dengan demikian, penerapan aplikasi *blank map puzzle* sebagai media pembelajaran geografi terbukti dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, peneliti dapat memberikan saran kepada pihak-pihak berikut. *Pertama*, bagi guru, khususnya kepada guru bahasa Indonesia SMA Negeri Titian Teras Jambi disarankan memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai referensi mengajar pembelajaran geografi supaya

pembelajaran lebih kreatif dn inovatif. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan media aplikasi *blank map puzzle* karena berdasarkan hasil penelitian, media ini efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran geografi. *Kedua*, bagi siswa khususnya siswa kelas XII IPS SMA Negeri Titian Teras Jambi diharapkan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini referensi bahan bacaan untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran geografi. *Ketiga*, bagi peneliti lainnya diharapkan dapat mengkaji model-model atau media lain yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran geografi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Marzuki. 2018. Analisis Kualitatif Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Yang Diberi Pembelajaran Matematika Realistik. VOL 3 NO 2 (2018): SEPTEMBER.
- Apsari, Y., & Satriani, I. (2018). Students' Perception Toward The Implementation Of Digital Storytelling In Teaching Writing. P2M STKIP Siliwangi, 3(2), 97– 102.
- Arsyad, A. (2013). Media Pembelajaran (Edisi Revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, R. (2011). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Båth, M. (1975). Introduction to Seismology. Geophysical Journal of the Royal Astronomical Society. <https://doi.org/10.1111/j.1365246X.1975.tb01612.x>
- Demiralp, N. (2007). Geography Education Through Maps. Bulgarian Journal of Science and Education Policy, 1(1)
- Dirman, d. J., & Cicih. (2014). Teori Belajar dan Prinsip-Prinsip Pembelajaran yang Mendidik . Jakarta: Rineka Cipta
- Dwinami. 2014 Media Puzzle Untuk Belajar Anak Usia Dini. (Online) (<https://Dwinami.Wordpress.Com/2014/12/10/Media-Puzzle> Untuk Belajar-Anak-Usia-Dini/) Diakses 01 Desember 2023
- Fathurrohman, Pupuh. 2010. Strategi Belajar Mengajar, Bandung: Refika Aditama.
- Khasanah, E. (2015). Pelaksanaan Penilaian Auntenik Pada Kurikulum 2013 di SD Kota Mojokerto. Malang: KSDP UM, 1.

- Kraak, M.-J., & Ferjan, O. (2007). Kartografi: Visualisasi Data Geospasial (Terjemahan) (2nd ed.). Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Kustandi, C., & Sujipto, B. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Mekarisce Augina Arnild. 2020. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. Vol 12 No 3 (2020): JIKM Vol. 12, Edisi 3, Agustus 2020.
- Moleong, L. J. 2005. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nofrion, d. (2016). Penggunaan Prezi Sebagai Media Pembelajaran Geografi pada Materi Penginderaan Jauh. Prosiding Seminar Nasional Geografi, 105- 111
- Nofrion, 2017. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Jumping Task Pada Pembelajaran Geografi, Jurnal Geografi (Vol 9, No 1), 11-20.
- Oemar, H. (2003). Media Pendidikan . Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Parwati, N. Y., & dkk. (2018). Belajar dan Pembelajaran. Depok: Raja Grafindo Persada
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. (2016). Standar Penilaian Pendidikan. Jakarta : Kemendikbud
- Purnomo, A. (2016). Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Pada Generasi Z. Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS, 71
- Pribadi, B. A. (2016). Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis

Kompetensi Implementasi Model ADDIE. Kencana.

Ramadhan Muhammad. 2021. Metode penelitian. Cipta Media Nusantara Tahun 2021.

Risdianto, E. (2019). Analisis Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0.

Rokhmah, F. N. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam 'Masa Rasulullah Periode Mekah' Berbasis Accelerated Learning. Tesis. Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Purwokerto .

Sadiman Arif, Raharjo, Anung Haryono. 2014. Media Pendidikan. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada

Sanaky, A.H. 2013. Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Situmorang, M. A. (2012). Meningkatkan Kemampuan Memahami Wacana Melalui Media Pembelajaran Puzzle. Jurnal Bahasa, Vol. 28 No.1.

Sugiyono.(2017). Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: ALFABETA

Suprihatiningrum, J. (2016). Strategi Pembelajaran; Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Turiman, e. (2012). Fostering The 21st Century Skill through Scientific Literacy and Science Process Skills. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 59:110-116.

Trianto. (2007). Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktek. Jakarta: Prestasi Pustaka

- Wahyuningtyas, N. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Kehidupan Sosial Masyarakat Indonesia. *journal2.um.ac.id*, 34-41.
- Wahyuni, Nanik & Maureen, Irena, Yolanita. Pemanfaatan Media Puzzle Metamorfosis Dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Ii Sdn Sawunggaling I/382 Surabaya.
- Yunus, H. S. (2008). Konsep dan Pendekatan Geografi-memaknai hakekat keilmuannya. Sarasehan Forum Pimpinan Perguruan Tinggi Geografi Indonesia. Yogyakarta.