

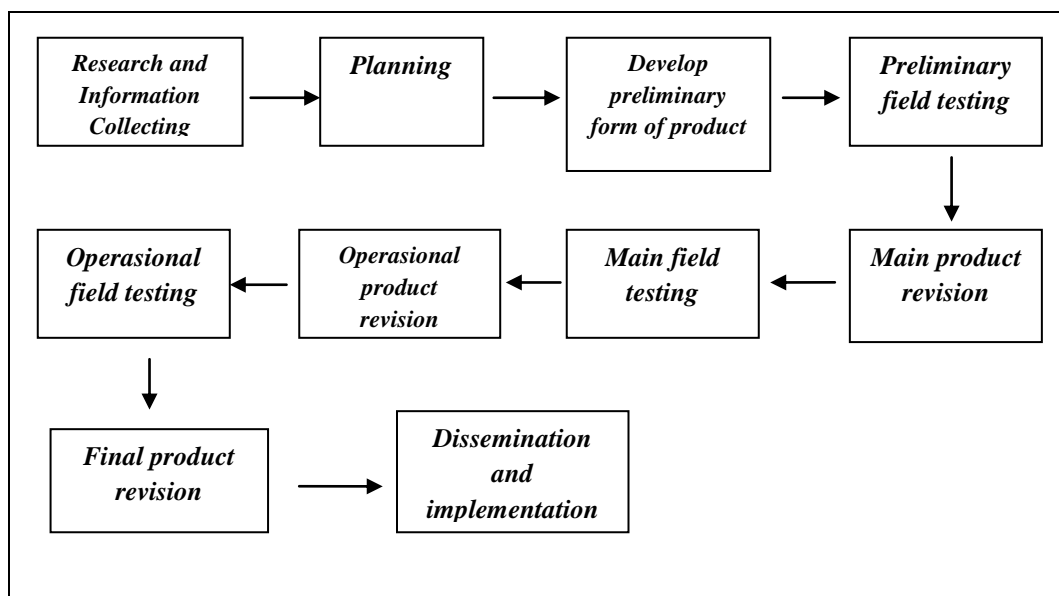
III. METODE PENELITIAN

3.1 Model dan Prosedur Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini yaitu gambar dalam bentuk kartu yang diberi nama *Picture in The Box* pada mata pelajaran IPS di SMP, menggunakan pendekatan *Research and Development (R & D)*. Dengan maksud untuk mengembangkan media pembelajaran IPS kelas VII SMPN 1 Kotabumi semester ganjil dan mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Picture in The Box* dalam proses pembelajaran IPS. Menurut Asim dalam Pargito (2009: 34) penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R & D)* adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Efektivitas penggunaan media pembelajaran *Picture in The Box* pada proses pembelajaran IPS, dilihat dari masukan dan sumbangan pemikiran dari pihak-pihak yang dijadikan nara sumber berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *Picture in The Box* pada mata pelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan berdasarkan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media *Picture in The Box* dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research & Development* (R&D) dengan menggunakan model penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall (Pargito 2009: 50) menguraikan 10 langkah prosedur penelitian pengembangan yakni 1) *Research and information collecting include needs assessment* (Penelitian dan Pengumpulan informasi), 2) *Planning* (Perencanaan), 3) *Develop preliminary form of product* (Pengembangan Produk Awal), 4) *Preliminary field testing* (Uji coba Pendahuluan), 5) *Main product revision* (Revisi Produk Awal), 6) *Main field testing* (Uji coba Utama), 7) *Operational product revision* (Revisi Produk hasil uji coba utama), 8) *Operational field testing* (Uji coba Operasional), 9) *Final product revision* (Revisi produk operasional), 10) *Dissemination and implementation* (Diseminasi dan distribusi produk akhir). Tahap tersebut digambarkan dalam bagan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Borg dan Gall (1989: 773).

Sesuai dengan tujuan penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan produk maka penelitian pengembangan memiliki karakteristik sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan didasarkan pada masalah pembelajaran dan dilanjutkan penggalian informasi untuk dirumuskan atau diformulasikan.
2. Menggunakan hasil penelitian (model) yang relevan untuk mengembangkan produk.
3. Melakukan uji coba produk dan uji lapangan baik dalam lingkup terbatas maupun lingkup luas.
4. Melakukan revisi sesuai dengan kriteria dan tujuan yang telah ditentukan untuk penyempurnaan produk.
5. Tidak menguji teori, namun mengembangkan produk dan penyempurnaan produk.
6. Produk yang dihasilkan bermanfaat untuk perbaikan dan penyempurnaan pembelajaran.
7. Produk akhir adalah hasil yang dapat dipertanggungjawabkan secara statistik uji lapangan (Pargito, 2009: 36-37).

Pengembangan produk media pembelajaran *Picture in The Box* mengikuti langkah-langkah pengembangan desain instruksional Dick and Carey. Menurut Dick and Carey, langkah-langkah pengembangan desain instruksional meliputi.

1. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran (*identify instructional goals*).
2. Melakukan analisis instruksional (*conduct instructional analysis*).
3. Menganalisis karakteristik siswa dan konteks pembelajaran (*analyze learners and contexts*).
4. Merumuskan tujuan pembelajaran khusus (*write performance objectives*).
5. Mengembangkan instrumen penilaian (*develop assessment instruments*).
6. Mengembangkan strategi pembelajaran (*develop instructional strategy*).
7. Mengembangkan dan memilih bahan ajar (*develop and select instructional materials*).
8. Merancang dan mengembangkan evaluasi formatif (*design and conduct formative avaluation of instruction*).
9. Melakukan revisi terhadap program pembelajaran (*resive instruction*).
10. Merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif (*design and conduct summative evaluation*) (Pribadi, 2010: 99).

Penelitian pengembangan media *Picture in The Box* dalam proses pembelajaran IPS SMP kelas VII hanya dilakukan di satu sekolah. Tahapan penelitian pengembangan media *Picture in The Box* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SMP ini dilakukan sampai sembilan langkah pengembangan dari Borg and Gall. Sedangkan tahap pengembangan produk media *Picture in The Box* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SMP kelas VII ini berdasarkan pada langkah-langkah prosedur pengembangan desain instruksional dari Dick and Carey yang meliputi sepuluh langkah.

3.2 Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y):

1. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen atau terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Picture in The Box* dan media pembelajaran bukan *Picture in The Box*.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah aktivitas dan hasil belajar IPS.

3.3 Definisi Operasional Variabel.

1. Media *Picture in The Box*

Media *Picture in The Box* merupakan media visual yang berjenis gambar. Media *Picture in the box* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 10 x 7 cm. Gambar-gambar tersebut merupakan rangkaian pesan yang disajikan mengenai fenomena-fenomena alam dan sosial yang berisi materi kajian pembelajaran IPS SMP/MTs di kelas VII semester ganjil pada Kurikulum 2013.

2. Media Bukan *Picture in The Box*

Media bukan *Picture in The Box* merupakan media pembelajaran IPS yang terdapat di sekolah, seperti: Peta, Atlas, Globe, Batuan, Papan Tulis, dan LCD.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah penguasaan konsep yang dimiliki peserta didik setelah proses kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar dalam ranah kognitif. Bentuk tes yang diberikan berbentuk tes pilihan jamak dengan jumlah butir tes sebanyak 35 soal, dan 4 alternatif jawaban yaitu: a, b, c, dan d.

Pada setiap jawaban benar akan mendapat nilai 2,85 dan nilai 0 untuk jawaban salah, sehingga diperoleh total nilai 100, apabila jawaban benar semua.

4. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah interaksi antara pendidik dengan peserta didik, dan antara peserta didik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Indikator aktivitas belajar dalam penelitian ini meliputi 6 indikator yaitu, A) memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi, B) memperhatikan teman pada saat diskusi, C) mengajukan pertanyaan pada saat kegiatan diskusi, D) menanggapi atau berkomentar tentang masalah yang diajukan, E) mencatat materi hasil diskusi, dan F) bekerjasama memecahkan masalah yang terdapat dalam LKPD. Setiap indikator terdapat dua pernyataan.

Pada penelitian ini, aktivitas belajar peserta didik diukur menggunakan skala penilaian afektif yaitu.

1. BT : Belum Terlihat, apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku/karakter yang dinyatakan dalam indikator.
2. MT: Mulai Terlihat, apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku/karakter yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten.
3. MB: Mulai Berkembang, apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku/karakter yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten.
4. MK: Menjadi Kebiasaan atau membudaya, apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku/karakter yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2013: 117), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Menurut Margono (2010: 118), populasi adalah sebuah data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Jadi, populasi berhubungan dengan data, bukan manusianya. Kalau setiap manusia memberikan suatu data, maka banyaknya atau ukuran populasi akan sama dengan banyaknya manusia.

Populasi dalam penelitian pengembangan ini adalah peserta didik kelas VII SMPN 1 Kotabumi Kabupaten Lampung Utara tahun pelajaran 2014/2015 sebanyak 268 peserta didik. Seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Jumlah seluruh peserta didik kelas VII SMPN 1 Kotabumi Tahun Pelajaran 2014/2015.

Kelas	Jumlah peserta didik
VII A	34
VII B	34
VII C	34
VII D	33
VII E	33
VII F	34
VII G	33
VII H	33
Jumlah	268

Sumber: Profil SMPN 1 Kotabumi, 2014/2015

3.4.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2013: 118), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik sampling yang digunakan adalah *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2013: 300). Teknik ini dilakukan melalui tahapan sebagai berikut: (1) mendata

himpunan kelas VII yang terdapat di SMPN 1 Kotabumi yang setiap tahunnya menerima antara 7 sampai 10 kelas, (2) selanjutnya dari beberapa kelas yang ada peneliti secara *purposive* memilih kelas yang akan menjadi sampel penelitian dengan mempertimbangkan kelas yang memiliki kemampuan relatif sama, (3) menentukan sampel individu, hal tersebut dilakukan untuk reviu perorangan dengan jumlah sampel 3 peserta didik, reviu kelompok kecil dengan jumlah sampel 9 peserta didik dengan kriteria memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah, ujicoba terbatas dengan jumlah sampel 66 peserta didik (dua kelas), serta satu orang pendidik mata pelajaran IPS kelas VII. Sedangkan jumlah sampel pada ujicoba lapangan untuk melihat efektifitas produk adalah 2 kelas dari 8 kelas yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan VII F sebagai kelas kontrol. Pemilihan kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan VII F sebagai kelas kontrol dalam penelitian ini adalah berdasarkan pertimbangan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan yang relatif sama dan jumlah peserta didik yang sama.

3.5 Pengembangan Instrumen Penelitian

Pengembangan instrument dalam penelitian ini dikaitkan dengan kebutuhan berdasarkan tahap-tahap penelitian yakni a) tahap penelitian pra survey, dikembangkan instrument wawancara dan kuesioner, b) tahap pengembangan produk, dikembangkan instrument angket penilaian para ahli, peserta didik, dan guru mata pelajaran, c) tahap uji efektivitas produk, dikembangkan instrument butir soal pilihan jamak. Hasil pengembangan instrument berupa instrument wawancara, angket penilaian produk, observasi kelas, dan instrument hasil belajar. Kegunaan dari instrument yang dikembangkan tersebut adalah.

3.5.1 Instrumen Wawancara

Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi dari pendidik dan peserta didik tentang pembelajaran IPS, media yang digunakan dalam proses pembelajaran IPS, dan ketersediaan media pembelajaran IPS. Dalam penelitian ini dikembangkan instrumen wawancara yang digunakan pada tahap penelitian pendahuluan yakni instrumen angket untuk siswa yang dikembangkan melalui 4 butir pertanyaan dan juga instrumen wawancara untuk guru sejumlah 18 butir pertanyaan. Secara lengkap instrumen tersebut dapat dilihat pada Lampiran 1.

Untuk mengetahui karakteristik peserta didik, digunakan angket gaya belajar dan usia peserta didik. Hal ini untuk melihat kesesuaian antara media yang akan dikembangkan dengan gaya belajar dan usia peserta didik. Secara lengkap instrumen tersebut dapat dilihat pada Lampiran 3.

3.5.2 Instrumen Angket Penilaian Produk

Untuk memvalidasi produk media yang dikembangkan digunakan angket penilaian produk oleh para ahli, peserta didik, dan guru mata pelajaran. Mengenai angket-angket penilaian tersebut dapat dilihat pada Lampiran 11 dan 18.

3.5.3 Instrumen Observasi Kelas

Observasi kelas merupakan bagian dari kegiatan pengumpulan data, banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu maupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan (Sudjana dan Ibrahim, 2012: 109). Dalam penelitian ini kegiatan

observasi kelas dilakukan pada tahap penelitian *prasurey* dan tahap pembelajaran pada waktu menggunakan media yang dikembangkan untuk melihat aktivitas belajar peserta didik. Kegiatan observasi ini merupakan kegiatan observasi langsung yakni pengamatan yang dilakukan dalam situasi yang sebenarnya dan langsung diamati oleh peneliti. Lembar observasi aktivitas belajar peserta didik dapat dilihat pada Lampiran 24.

3.5.4 Instrumen Hasil Belajar

Instrumen hasil belajar dikembangkan dalam bentuk tes objektif pilihan jamak. Materi tes disusun berdasarkan materi pelajaran IPS kelas VII semester I. Selengkapnya tes yang digunakan sebagai instrumen hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada Lampiran 5. Instrumen butir soal sebelum digunakan terlebih dahulu dilakukan uji validitas, uji reliabilitas soal, tingkat kesukaran soal, dan uji daya pembeda soal. Pada penelitian ini digunakan 35 butir soal pilihan jamak.

3.6 Data penelitian

Data yang dikumpulkan relevan dengan instrumen atau alat pengumpulan data sebagai berikut.

- a) Penelitian pendahuluan, instrumennya berupa observasi, wawancara dan angket, data penelitian disini berupa pendapat, perilaku atau perbuatan, pengetahuan, persepsi, penilaian dan sikap peserta didik, serta karakteristik peserta didik.

- b) Pada tahap pengembangan, data berupa pendapat atau pernyataan peserta didik, pakar dan guru terkait produk media pembelajaran.
- c) Tahap pengujian pendahuluan tentang desain media, isi media, kualitas teknik media, dan penggunaan media dalam pembelajaran berupa pendapat atau tanggapan dari hasil angket peserta didik, ahli dan guru. Pada tahap ini data yang dihimpun dijadikan acuan untuk merevisi produk media pembelajaran.
- d) Pada tahap ujicoba utama untuk melihat efektifitas produk yang dikembangkan dilakukan test butir soal pilihan jamak sebanyak 35 butir soal. Hasil belajar peserta didik berupa nilai *pretest* dan *posttest*.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data, peneliti membutuhkan alat bantu dalam bentuk instrumen pengembangan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode sebagai berikut.

3.7.1 Observasi

Observasi dilaksanakan dalam penelitian ini bertujuan untuk dapat mengamati aktivitas peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran serta interaksi peserta didik dan pendidik dalam pembelajaran dengan menggunakan media *Picture in The Box* pada mata pelajaran IPS.

3.7.2 Angket

Angket atau kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2010: 199). Instrumen angket digunakan untuk menjangkau data mengenai karakteristik peserta didik dalam hal ini data usia dan gaya belajar peserta didik.

3.7.3 Wawancara

Proses wawancara dibantu dengan pedoman umum wawancara. Pedoman wawancara digunakan agar wawancara yang dilakukan tidak menyimpang dari tujuan penelitian. Pedoman wawancara dalam penelitian ini dapat dilihat pada Lampiran 1.

3.7.4 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data-data mengenai hal-hal atau berupa variabel yang berisi catatan, transkrip, buku, surat kabar, notulen, leger dan agenda (Arikunto, 2006: 231). Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data jumlah siswa, sejarah sekolah atau gambaran umum tentang SMP Negeri 1 Kotabumi Tahun Pelajaran 2014/2015.

3.7.5 Tes Kompetensi

Data yang digunakan untuk pengujian efektivitas produk adalah hasil tes peserta didik. Instrumen test digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan

pembelajaran sesuai dengan tujuan dari produk yang dihasilkan. Soal tes yang digunakan adalah soal dalam bentuk pilihan jamak yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilaksanakan ketika penelitian. Jumlah butir soal pilihan jamak sebanyak 35 soal. Pemberian test dilakukan setelah selesai seluruh proses pembelajaran yaitu setelah melakukan empat kali pertemuan. Peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan soal tes pilihan jamak setelah melakukan tindakan atau *treatment*.

Hasil tes dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$NA = \frac{\sum \text{Jawaban benar}}{\sum \text{soal}} \times 100$$

Keterangan NA : Nilai tes belajar siswa

Adapun kisi-kisi instrumen tes dalam bentuk pilihan jamak dapat dilihat pada Lampiran 4.

3.8 Uji Persyaratan Instrumen Butir Soal

3.8.1 Validitas Instrumen

Pada penelitian ini validitas digunakan untuk mengetahui kevalidan soal tes yang akan digunakan dalam penelitian dan dilakukan sebelum soal benar-benar diajukan kepada peserta didik. Soal yang diuji kevalidannya ini sebanyak 40 soal.

Pengujian validitas tiap butir instrumen menggunakan analisis item, yaitu mengkorelasi skor tiap butir soal dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir. Dalam penelitian ini validitas soal diukur dengan perangkat *Anates*.

Uji validitas dilakukan kepada 102 responden atau tiga kelas di luar kelas eksperimen yaitu kelas VII C, VII D dan VII E pada SMPN 1 Kotabumi Lampung Utara, dengan jumlah soal sebanyak 40 butir soal. Pada hasil uji validitas diperoleh 35 butir soal valid yaitu nomor soal: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, dan terdapat 5 butir soal yang tidak valid yaitu nomor soal 15, 16, 20, 21, 22.

Kriteria pengujian jika harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut dinyatakan tidak valid. Hasil validitas butir soal dengan menggunakan *Anates* dapat dilihat pada Lampiran 6 dan 7.

3.8.2 Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas alat ukur adalah ketetapan atau keajegan alat tersebut dalam mengukur apa yang diukurnya (Sudjana & Ibrahim, 2012: 120). Uji reliabilitas dilakukan untuk menunjukkan sejauh mana sebuah test dapat memberikan hasil yang relatif tidak berbeda bila dilakukan pengukuran terhadap obyek yang sama. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan *Anates*.

Hasil perhitungan menggunakan *Anates* untuk mengetahui reliabilitas soal diperoleh 0,89 atau dapat dikatakan tingkat reliabilitas tinggi. Hasil reliabilitas butir soal dengan menggunakan *Anates* dapat dilihat pada Lampiran 6 dan 8.

Untuk mengklasifikasikan tingkat reliabilitas, maka digunakan kriteria seperti yang terdapat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Kriteria Reliabilitas Soal

No	Nilai Tes	Interpretasi
1.	0,800 - 1,00	Tinggi
2.	0,600 - 0,800	Cukup
3.	0,400 - 0,600	Agak rendah
4.	0,200 - 0,400	Rendah
5.	0,000 - 0,200	Sangat rendah (tak berkorelasi)

Sumber: Arikunto (2010: 319).

3.8.3 Tingkat Kesukaran Soal

Analisis tingkat kesukaran soal dilakukan untuk mengetahui apakah soal tergolong kategori mudah, sedang dan sukar. Analisis tingkat kesukaran soal juga menggunakan *Anates*. Hasil uji tingkat kesukaran soal pada masing-masing butir soal dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.3 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

No	Nomor Butir Soal	Klasifikasi
1	15, 16, 20, 21, 22	Sangat Mudah
2	2, 17	Mudah
3	1,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,18,19,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40	Sedang
4	14, 23, 24	Sukar

Sumber: Hasil Pengolahan Data Menggunakan *Anates*, Tahun 2014.

Dari Tabel 3.3 hasil uji tingkat kesukaran soal, diperoleh klasifikasi sangat mudah yaitu 5 butir soal, klasifikasi mudah yaitu 2 butir soal, klasifikasi sedang sebanyak 30 butir soal, dan klasifikasi sukar yaitu 3 butir soal. Butir soal nomor: 15, 16, 20, 21, dan 22 tidak digunakan lagi karena memiliki klasifikasi sangat mudah. Hasil tingkat kesukaran butir soal dengan menggunakan Anates dapat dilihat pada Lampiran 6.

3.8.4 Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal merupakan suatu indikator untuk membedakan antara peserta didik yang pandai dengan yang kurang pandai. Untuk mengklasifikasikan tingkat daya pembeda, maka digunakan kriteria seperti yang terdapat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal

No	Indeks Daya Pembeda	Keterangan
1.	0,00 - 0,20	Jelek
2.	0,20 - 0,40	Cukup
3.	0,40 - 0,70	Baik
4.	0,70 - 1,00	Baik sekali
5.	Minus	Tidak baik

Sumber: Arikunto (2008: 223).

Hasil uji daya pembeda soal pada masing-masing butir soal adalah.

Tabel 3.5 Hasil Uji Daya Pembeda Soal

No	Butir Soal	Keterangan
1.	14, 16, 20, 25	Jelek
2.	3, 13, 17, 19, 22, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 38, 40	Cukup
3.	1, 2, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 18, 23, 24, 29, 33, 34, 36, 37, 39	Baik
4	4, 35	Baik Sekali
5	15, 21	Tidak Baik

Sumber: Hasil Pengolahan Data Tahun 2014.

Berdasarkan Tabel 3.5 hasil uji daya pembeda soal, diperoleh klasifikasi jelek yaitu pada butir soal nomor 14, 16, 20, 25, klasifikasi cukup yaitu pada butir soal nomor 3, 13, 17, 19, 22, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 38, 40, klasifikasi baik yaitu pada butir soal nomor 1, 2, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 18, 23, 24, 29, 33, 34, 36, 37, 39, klasifikasi baik sekali yaitu pada butir soal nomor 4 dan 35, klasifikasi tidak baik yaitu pada butir soal nomor 15 dan 21. Hasil daya pembeda butir soal dengan menggunakan Anates dapat dilihat pada Lampiran 6.

3.9 Uji Persyaratan Analisa Data

3.9.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui sebaran data sampel yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Kriteria pengujian adalah jika signifikansi (Sig) $< 0,05$ maka sebaran data berdistribusi tidak normal, sebaliknya jika signifikansi (Sig) $> 0,05$ maka sebaran data sampel berdistribusi normal (Santoso, 2012: 192). Perhitungan uji normalitas menggunakan program *Seri Program Statistik* (SPSS 19).

3.9.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua data yang diperoleh dari kedua kelompok sampel memiliki varians yang sama atau sebaliknya. Dalam hal ini berlaku ketentuan bahwa jika nilai signifikansi (Sig) $< 0,05$ berarti data berasal dari populasi yang mempunyai varians yang tidak sama, sebaliknya jika nilai signifikansi (Sig) $> 0,05$ berarti data berasal dari populasi yang mempunyai

varians yang sama (Santoso, 2012: 193). Perhitungan uji homogenitas menggunakan program *Seri Program Statistik (SPSS 19)*.

3.10 Teknik Analisa Data

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan analisa deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil tes secara kuantitatif untuk mengetahui efektifitas media *Picture in The Box*. Nilai hasil belajar diambil dari test yang dilakukan terhadap kelas eksperimen yang menggunakan media *Picture in The Box* dan test yang diperoleh dari kelas kontrol yang menggunakan media bukan *Picture in The Box* yang tersedia di sekolah seperti: peta, atlas, globe, papan tulis, dan LCD. Untuk dapat membuktikan efektivitas media *Picture in The Box* dalam proses pembelajaran, akan dilakukan analisis uji beda antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini untuk membuktikan signifikansi perbedaan hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan media *Picture in The Box* dan kelas kontrol yang menggunakan media bukan *Picture in The Box*. Uji statistik yang digunakan untuk membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan digunakan uji *t-test* sampel (*related*). Dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Gambar 3.2 Rumus *t-test* sampel *related* (Sugiyono, 2013: 274).

Keterangan.

\bar{X}_1 : Rata-rata sampe 1 (pembelajaran dengan media bukan *Picture in The Box*)

\bar{X}_2 : Rata-rata sampel 2 (pembelajaran dengan media *Picture in The Box*)

S_1 : Simpangan baku sampel 1 (pembelajaran dengan media bukan *Picture in The Box*)

S_2 : Simpangan baku sampel 2 (pembelajaran dengan media *Picture in The Box*)

S^2 : Varian sampel 1

S^2 : Varian sampel 2

t : Korelasi antar data dua kelompok, (Sugiyono, 2013: 274).

Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut.

Ho: Rata-rata hasil belajar IPS yang pembelajarannya menggunakan media *Picture in The Box* lebih rendah atau sama dengan hasil belajar IPS yang pembelajarannya menggunakan media bukan *Picture in The Box* (Peta, Atlas, Globe, Papan Tulis, LCD, Batuan).

Ha: Rata-rata hasil belajar IPS yang pembelajarannya menggunakan media *Picture in The Box* lebih tinggi dari hasil belajar IPS yang pembelajarannya menggunakan media bukan *Picture in The Box* (Peta, Atlas, Globe, Papan Tulis, Batuan, dan LCD).

Rumus tersebut dapat digunakan maka memerlukan persyaratan yaitu data harus terdistribusi normal dan kedua varian kelompok yang dibandingkan adalah homogen. Untuk mencari Validitas dan reabilitas butir pertanyaan, digunakan *Anates* dan SPSS 19 untuk mendukung perhitungan uji *t-test*.

Kegiatan penelitian dengan Uji t memerlukan beberapa syarat yang harus dipenuhi, bila persyaratan tersebut tidak dapat dipenuhi, maka untuk menguji efektivitas produk yang dikembangkan peneliti akan melihat ketuntasan klasikal.

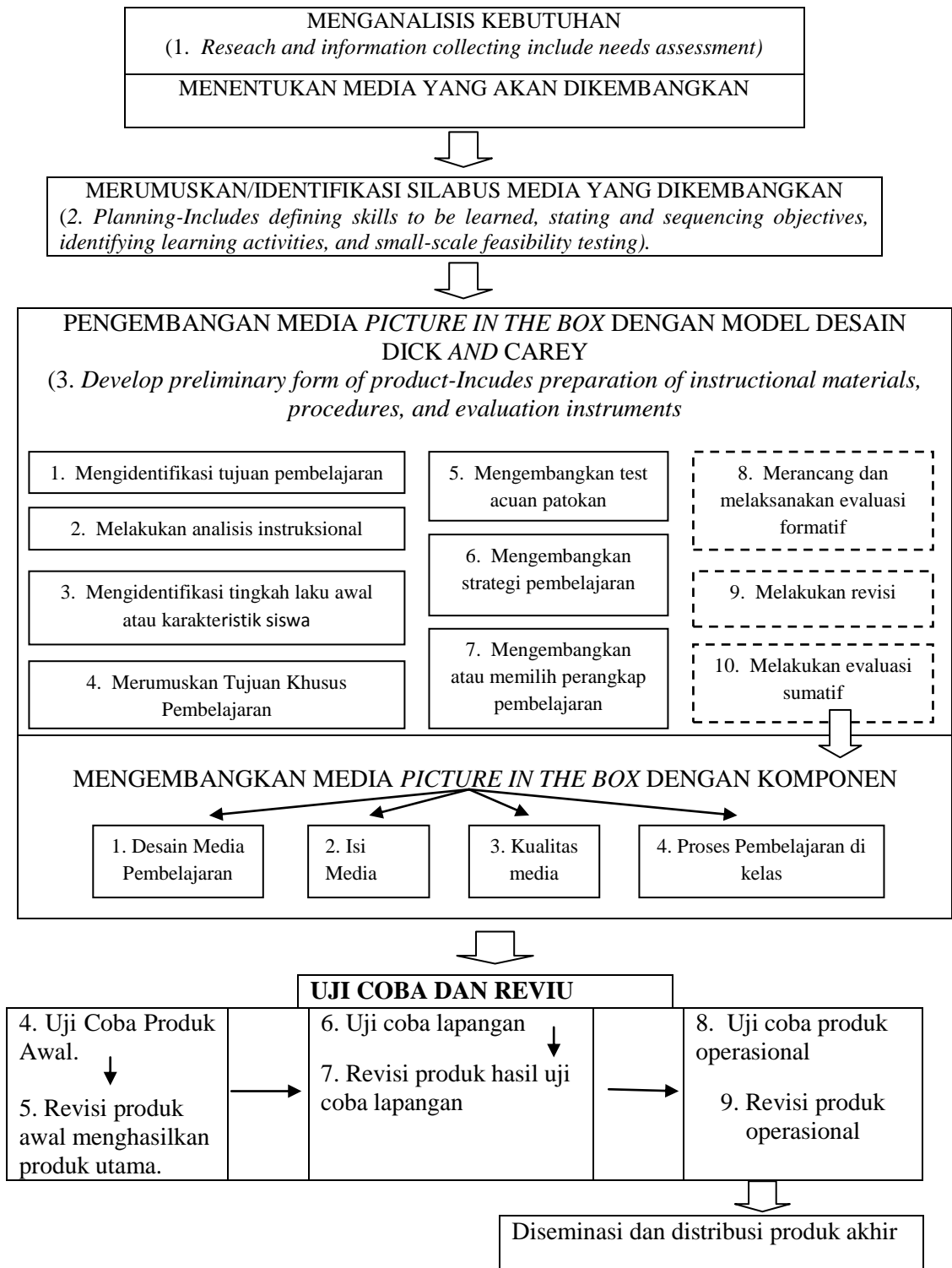
Ketuntasan klasikal adalah persentase jumlah peserta didik dalam satu kelas yang hasil belajarnya \geq Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM yang ditetapkan untuk mata pelajaran IPS kelas VII semester ganjil di SMPN 1 Kotabumi adalah 71. Setiap peserta didik dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar siswa $\geq 65\%$, dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 65\%$ peserta didik yang telah tuntas belajarnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Djamarah dan Zain (1995: 128), apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 65% dikuasai siswa, maka persentase keberhasilan siswa pada mata pelajaran tersebut tergolong rendah.

Berpedoman pada pendapat tersebut, dalam penelitian ini ketuntasan klasikal tiap kelas ditetapkan 65%. Jadi media *Picture in The Box* dikatakan efektif jika ketuntasan klasikal $\geq 65\%$ dan media *Picture in The Box* dikatakan tidak efektif jika ketuntasan klasikal $\leq 65\%$. Untuk penilaian ketuntasan belajar klasikal menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Ketuntasan Belajar Klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa mencapai KKM}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Gambar 3.3 Penilaian Ketuntasan Belajar Klasikal (Purwanto, 2011: 207).

3. 10 Rancangan Desain Penelitian dan Pengembangan *Media Picture in The Box*



Gambar 3.4 Desain Produk Pengembangan Media *Picture in The Box* dimodifikasi dari Pargito (2009: 57).

3.11 Desain Penelitian dan Pengembangan Media *Picture in The Box*

Pengembangan media *Picture in The Box* menggunakan prosedur penelitian pengembangan Borg and Gall yang diintegrasikan dengan komponen desain pembelajaran model Dick and Carey sebagai berikut.

3.11.1 Penelitian dan pengumpulan informasi (*Research and information collecting include needs assessment*)

Penelitian dan pengumpulan informasi ini merupakan tahapan penelitian pendahuluan yang dilakukan dengan *need assessment*. Tahapan ini dilakukan melalui wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMPN 1 Kotabumi, dimaksudkan untuk mendapatkan informasi langsung tentang kondisi belajar peserta didik, kesulitan-kesulitan belajar yang dialami peserta didik, ketersediaan dan kebutuhan media pembelajaran IPS di sekolah.

Untuk melaksanakan fungsi dalam penelitian pendahuluan ini sebagai instrument utama adalah peneliti sendiri. Disamping itu untuk melengkapi data, peneliti menggunakan sejumlah metode, yaitu: wawancara, observasi, diskusi terbatas, dan survei dengan pendidik dan peserta didik. Untuk menggunakan metode tersebut peneliti menggunakan alat bantu penelitian yang meliputi; pedoman wawancara, pedoman observasi, catatan lapangan, dan daftar pertanyaan.

Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi dari pendidik dan peserta didik tentang pembelajaran IPS, media yang digunakan dalam proses pembelajaran IPS, dan ketersediaan media pembelajaran IPS.

Observasi dilakukan untuk mendapat informasi mengenai aktivitas peserta didik dan pendidik pada saat pembelajaran serta mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran. Setelah melakukan observasi, kemudian melakukan diskusi terbatas baik dengan pendidik dan peserta didik berkaitan dengan pembelajaran IPS, khususnya tentang penggunaan media pada pembelajaran IPS.

Sedangkan kuesioner dimaksudkan untuk menggali informasi tentang gaya belajar dan usia peserta didik.

Hasil assesmen kebutuhan (*need assesment*) atau penelitian pendahuluan ini sebagai dasar untuk mendapatkan informasi tentang perlu tidaknya pengembangan media *Picture in The Box* dalam pembelajaran IPS kelas VII semester ganjil. Informasi didapat melalui observasi dan wawancara dengan peserta didik kelas VII dan pendidik mata pelajaran IPS di SMPN 1 Kotabumi yang terdiri dari tiga orang pendidik. Dalam hal ini, peneliti termasuk salah satu dari ketiga pendidik tersebut.

Hasil pengamatan dan wawancara dengan responden menunjukkan bahwa penguasaan konsep mata pelajaran IPS masih rendah, rata-rata persentase peserta didik yang mencapai KKM masih dibawah 50%. Rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh rendahnya aktivitas belajar peserta didik. Rendahnya aktivitas belajar dan hasil belajar tersebut disebabkan terbatasnya media pembelajaran yang tersedia di sekolah.

Hasil wawancara didapat masukan perlunya sebuah media pembelajaran yang menarik, interaktif dan dapat membantu proses pembelajaran. Atas dasar hasil *need assesment* tersebut perlu dicari solusi untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran IPS.

Pemilihan media yang akan dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik yaitu gaya belajar peserta didik secara umum dan usia peserta didik. Berdasarkan informasi yang telah didapatkan oleh peneliti, bahwa peserta didik umumnya memiliki gaya belajar visual dan usia rata-rata 13 sampai 14 tahun, maka peneliti berupaya untuk mengembangkan dan merekayasa media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang diberi nama media *Picture in The Box* dengan harapan supaya aktivitas dan hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan. Dengan media *Picture in The Box* yang dikembangkan, proses pembelajaran IPS akan lebih interaktif dan menarik serta dapat melibatkan peserta didik secara aktif. Gambar yang terdapat di dalam media *Picture in The Box* yang dikembangkan akan merangsang peserta didik untuk mengamati dan aktif bertanya serta mampu menganalisa konsep yang terdapat dalam media *Picture in The Box*. Hasil *need assesment* melalui wawancara dan angket gaya belajar peserta didik dapat dilihat pada Lampiran 2 dan 3.

3.11.2 Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan peserta didik yang berkaitan dengan pembelajaran IPS kelas VII semester ganjil di SMPN 1 Kotabumi, dan melakukan analisis pembelajaran berkaitan dengan media

pembelajaran IPS yang telah tersedia di sekolah. Hal tersebut dilakukan peneliti untuk merencanakan pengembangan produk pembelajaran yang akan dibuat.

Rencana pengembangan produk yang akan dibuat mengikuti desain model Dick *and* Carey. Alasan penggunaan model Dick *and* Carey, didasarkan pada beberapa pertimbangan, seperti yang direkomendasikan Reigeluth dalam Pargito (2009: 60) sebagai berikut.

1. Dapat digunakan untuk merancang bahan pembelajaran, baik untuk keperluan belajar klasikal maupun secara individual.
2. Bersifat preskriptif yang berorientasi pada tujuan, variable kondisi dan hasil digunakan untuk menetapkan metode pembelajaran yang optimal.
3. Dapat digunakan untuk mengembangkan paket pembelajaran dalam ranah keterampilan intelektual, sikap, keterampilan psikomotor dan informasi verbal.
4. Dapat memecahkan masalah pembelajaran, karena model Dick *and* Carey ini telah direkomendasikan agar perancang (guru) dapat melaksanakan tugasnya sebagai perancang, dan penilaian kegiatan pembelajaran.

Media yang akan dikembangkan berdasarkan kurikulum 2013, sehingga diharapkan hasil penelitian dapat memberikan kontribusi untuk menerapkan kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran. Untuk mengembangkan media *Picture in The Box* mata pelajaran IPS, langkah yang dilakukan dalam tahap perencanaan ini adalah inventarisasi kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran IPS kelas VII semester ganjil sebagai dasar dan acuan dalam mengembangkan media pembelajaran *Picture in The Box* untuk mata pelajaran IPS SMP kelas VII semester ganjil. Dari hasil analisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar selanjutnya peneliti menentukan materi yang akan dijadikan dasar untuk mengembangkan media *Picture in The Box*. Kompetensi Inti,

Kompetensi Dasar dan materi yang dikembangkan dengan menggunakan media

Picture in The Box dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.6 Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Materi Pelajaran sesuai dengan media yang dikembangkan.

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.	1.3 Menghargai karunia Tuhan Yang Maha Esa telah menciptakan manusia dan lingkungannya.	
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya	2.2 Menunjukkan perilaku rasa ingin tahu, terbuka, dan kritis terhadap permasalahan sosial sederhana. 2.3 Menunjukkan perilaku santun, peduli, dan menghargai perbedaan pendapat dalam interaksi sosial dengan lingkungan dan teman sebaya.	
3. Memahami dan menerapkan Pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	3.1 Memahami aspek keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu dalam lingkup regional serta perubahan dan keberlanjutan kehidupan manusia (ekonomi, sosial, budaya, pendidikan, dan politik).	Keragaman flora dan fauna di Indonesia a. Persebaran flora Indonesia b. Persebaran fauna Indonesia Ciri atau Karakteristik Penduduk Indonesia
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori	4.1 Menyajikan hasil pengamatan tentang hasil hasil kebudayaan dan fikiran masyarakat Indonesia pada masa praaksara, masa Hindu Buddha, dan masa Islam dalam aspek geografis, ekonomi, budaya, dan politik yang masih hidup dalam masyarakat sekarang	1. Jumlah dan Kepadatan Penduduk Indonesia 2. a. Komposisi Penduduk Indonesia Menurut Pendidikan

Sumber: Silabus Mata Pelajaran IPS, Semester 1 Kelas VII, Kurikulum 2013.

3.11.3 Pengembangan produk awal (*Develop preliminary form of product*)

Tahap pengembangan produk media pembelajaran menggunakan desain model pembelajaran yang dikemukakan oleh Dick *and* Carey. Adapun desain pembelajaran model Dick *and* Carey dalam Pribadi (2013: 101-109) dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Mengidentifikasi tujuan pembelajaran
Langkah pertama yang perlu dilakukan dalam menerapkan model desain sistem pembelajaran ini adalah menentukan atau kompetensi yang perlu dimiliki siswa setelah menempuh program pembelajaran. Definisi tujuan pengajaran mengacu pada kurikulum. Rumusan tujuan pembelajaran dapat dikembangkan baik dari rumusan tujuan pembelajaran yang sudah ada pada silabus maupun dari hasil analisis kinerja atau *performance analysis*.
- 2) Melakukan analisis instruksional
Setelah mengidentifikasi tujuan pembelajaran, maka akan ditentukan apa tipe belajar yang dibutuhkan siswa. Tujuan dianalisis untuk mengidentifikasi keterampilan yang lebih khusus yang harus dipelajari. Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis instruksional yaitu sebuah prosedur yang digunakan untuk menentukan keterampilan-keterampilan dan pengetahuan yang relevan dan diperlukan oleh siswa untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran. Dalam melakukan analisis instruksional, beberapa langkah-langkah diperlukan untuk mengidentifikasi kompetensi berupa pengetahuan (*cognitive*), keterampilan (*psychomotor*), dan sikap (*attitudes*) yang perlu dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.
- 3) Menganalisis karakteristik siswa dan konteks pembelajaran
Ketika melakukan analisis terhadap ketrampilan yang perlu dilatihkan dan tahapan prosedur yang perlu dilewati, juga harus dipertimbangkan ketrampilan apa yang telah dimiliki siswa saat mulai mengikuti pelajaran, yang terpenting untuk diidentifikasi adalah karakteristik khusus siswa yang mungkin ada hubungannya dengan rancangan aktivitas pembelajaran. Identifikasi yang akurat tentang karakteristik siswa yang akan belajar dapat membantu perancang program pembelajaran dalam memilih dan menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan.
- 4) Merumuskan tujuan pembelajaran khusus
Berdasarkan analisis instruksional dan pernyataan tentang tingkah laku awal siswa, selanjutnya akan dirumuskan pernyataan apa yang harus dilakukan siswa setelah menyelesaikan pembelajaran. Dengan kata lain berdasarkan hasil analisis instruksional, seorang perancang desain sistem pembelajaran perlu mengembangkan kompetensi atau tujuan pembelajaran spesifik (*instructional objectives*) yang perlu dikuasai oleh

siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bersifat umum (*instructional goal*).

5) Mengembangkan instrumen penilaian

Berdasarkan tujuan atau kompetensi khusus yang telah dirumuskan, langkah selanjutnya adalah mengembangkan alat atau instrument penilaian yang mampu mengukur pencapaian hasil belajar siswa seperti yang telah diperkirakan di dalam tujuan. Hal ini dikenal juga dengan istilah evaluasi hasil belajar. Dalam menentukan instrument evaluasi yang akan digunakan, hal penting yang perlu mendapatkan perhatian adalah instrument yang dipilih harus dapat mengukur performa siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

6) Mengembangkan strategi pembelajaran

Berdasarkan informasi yang telah berhasil dikumpulkan pada lima tahap sebelumnya, maka selanjutnya menentukan strategi yang akan digunakan agar program pembelajaran yang dirancang dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan. Strategi yang digunakan agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan disebut dengan istilah strategi pembelajaran atau *instructional strategy*. Bentuk-bentuk strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengimplementasikan aktivitas pembelajaran yaitu: aktivitas pra-pembelajaran, penyajian materi pembelajaran, dan aktivitas tindak lanjut dari kegiatan pembelajaran.

Strategi pembelajaran yang dipilih untuk digunakan perlu didasarkan pada faktor-faktor sebagai berikut.

- Teori terbaru tentang aktivitas pembelajaran
- Penelitian tentang hasil belajar
- Karakteristik media pembelajaran yang akan digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran
- Materi atau substansi yang perlu dipelajari oleh siswa
- Karakteristik siswa yang akan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat perlu dilakukan dalam mendesain berbagai aktivitas pembelajaran seperti halnya interaksi pembelajaran yang berlangsung di kelas dengan menggunakan media (*mediated instruction*).

7) Mengembangkan dan memilih bahan ajar

Pada tahap ini perancang program pembelajaran dapat menerapkan strategi pembelajaran yang telah dirancang sesuai dengan media pembelajaran yang telah dibuat dan dirancang. Pengadaan media pembelajaran yang akan digunakan dapat dilakukan melalui beberapa cara sebagai berikut.

- Membeli produk komersial
- Memodifikasi produk media yang telah tersedia
- Memproduksi sendiri media sesuai tujuan.

8) Merancang dan mengembangkan evaluasi formatif

Evaluasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk mengidentifikasi bagaimana meningkatkan pengajaran. Hasil dari proses evaluasi formatif dapat digunakan sebagai masukan atau input untuk memperbaiki program/produk.

- 9) Melakukan revisi terhadap program pembelajaran
Langkah akhir dari proses desain dan pengembangan adalah melakukan revisi terhadap program/produk pembelajaran. Revisi ini dilakukan melalui revidu ahli materi, ahli media visual berupa gambar dan ahli pembelajaran serta revidu perorangan dan revidu kelompok kecil.
- 10) Merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif
Evaluasi sumatif dilakukan dalam rangka untuk menentukan tingkat efektifitas produk media *picture in the box* mata pelajaran IPS SMP yang dibandingkan dengan kondisi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik yang telah berlangsung selama ini di sekolah.

Berdasarkan informasi yang diperoleh pada waktu penelitian pendahuluan dan perencanaan, peneliti mencoba merancang prototipe awal media *Picture in The Box* mata pelajaran IPS SMP kelas VII. Untuk memperoleh prototipe produk awal media *Picture in The Box*, peneliti melakukan tahap pengembangan model dan produk pembelajaran dalam penelitian mengikuti langkah-langkah Dick and Carey dengan tahapan sebagai berikut.

1. Tahap Merumuskan Tujuan Pembelajaran Mata Pelajaran IPS Kelas VII Semester Ganjil.

Tahap perumusan tujuan umum pembelajaran berdasarkan pada kompetensi inti dan kompetensi dasar yang telah ditentukan dalam kurikulum 2013. Perumusan tujuan pembelajaran ini dilakukan untuk menentukan materi dan media *Picture in The Box* yang akan dibuat dan digunakan sebagai media pembelajaran IPS kelas VII semester ganjil. Kesesuaian antara kompetensi inti, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran akan menentukan tercapainya tujuan pembelajaran IPS. Kompetensi dan tujuan pembelajaran yang harus dikuasai peserta didik berkaitan dengan mata pelajaran IPS kelas VII semester ganjil sesuai dengan media yang dikembangkan, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.7 Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Tujuan Pembelajaran
<p>Pertemuan 1</p> <p>3.1 Memahami aspek keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu dalam lingkup regional serta perubahan dan keberlanjutan kehidupan manusia (ekonomi, sosial, budaya, pendidikan, dan politik).</p> <p>4.1 Menyajikan hasil pengamatan tentang hasil hasil kebudayaan dan fikiran masyarakat Indonesia pada masa praaksara, masa Hindu Buddha , dan masa Islam dalam aspek geografis, ekonomi, budaya, dan politik yang masih hidup dalam masyarakat sekarang.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan kaitan antara keanekaragaman flora di Indonesia dengan kondisi iklim dan kondisi fisik wilayah. 2. Menjelaskan faktor penyebab rusaknya hutan di Indonesia. 3. Menjelaskan dampak kerusakan hutan di Indonesia bagi negara Indonesia. 4. Menjelaskan upaya yang harus dilakukan untuk mencegah kerusakan hutan di Indonesia. 5. Melaporkan hasil analisis dan diskusi persebaran flora tentang kerusakan hutan di Indonesia melalui kegiatan presentasi di depan kelas. 6. Menunjukkan perilaku jujur, bertanggungjawab, peduli, santun, rasa ingin tahu, peduli, menghargai, dan percaya diri.
<p>Pertemuan 2</p> <p>3.1 Memahami aspek keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu dalam lingkup regional serta perubahan dan keberlanjutan kehidupan manusia (ekonomi, sosial, budaya, pendidikan, dan politik).</p> <p>4.1 Menyajikan hasil pengamatan tentang hasil hasil kebudayaan dan fikiran masyarakat Indonesia pada masa praaksara, masa Hindu Buddha , dan masa Islam dalam aspek geografis, ekonomi, budaya, dan politik yang masih hidup dalam masyarakat sekarang.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan kaitan antara persebaran fauna di Indonesia dengan kondisi fisik wilayah Indonesia. 2. Menjelaskan faktor penyebab semakin berkurangnya jumlah fauna langka di Indonesia. 3. Menjelaskan upaya yang harus dilakukan untuk mencegah punahnya fauna langka di Indonesia. 4. Melaporkan hasil analisis dan diskusi persebaran fauna tentang semakin berkurangnya fauna langka di Indonesia melalui kegiatan presentasi di depan kelas. 5. Menunjukkan perilaku jujur, bertanggungjawab, peduli, santun, rasa ingin tahu, peduli, menghargai, dan percaya diri.

Kompetensi Dasar	Tujuan Pembelajaran
Pertemuan 1	
<p>3.1 Memahami aspek keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu dalam lingkup regional serta perubahan dan keberlanjutan kehidupan manusia (ekonomi, sosial, budaya, pendidikan, dan politik).</p> <p>4.1 Menyajikan hasil pengamatan tentang hasil hasil kebudayaan dan fikiran masyarakat Indonesia pada masa praaksara, masa Hindu Buddha , dan masa Islam dalam aspek geografis, ekonomi, budaya, dan politik yang masih hidup dalam masyarakat sekarang</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan provinsi dengan kepadatan penduduk yang tinggi dan provinsi yang jarang penduduknya di Indonesia. 2. Menjelaskan faktor penyebab kepadatan penduduk yang tinggi di pulau Jawa. 3. Menjelaskan faktor penyebab sebaran penduduk Indonesia yang tidak merata. 4. Menjelaskan dampak negatif dari tingginya kepadatan penduduk di suatu daerah. 5. Menjelaskan cara mengatasi sebaran penduduk yang tidak merata. 6. Melaporkan hasil analisis dan diskusi kepadatan penduduk, dampak, dan upaya mengatasinya melalui kegiatan presentasi di depan kelas. 7. Menunjukkan perilaku jujur, bertanggungjawab, peduli, santun, rasa ingin tahu, peduli, menghargai, dan percaya diri.
Pertemuan 2	
<p>3.1 Memahami aspek keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu dalam lingkup regional serta perubahan dan keberlanjutan kehidupan manusia (ekonomi, sosial, budaya, pendidikan, dan politik).</p> <p>4.1 Menyajikan hasil pengamatan tentang hasil hasil kebudayaan dan fikiran masyarakat Indonesia pada masa praaksara, masa Hindu Buddha , dan masa Islam dalam aspek geografis, ekonomi, budaya, dan politik yang masih hidup dalam masyarakat sekarang.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan kondisi komposisi pendidikan penduduk Indonesia. 2. Menjelaskan faktor penyebab rendahnya tingkat pendidikan penduduk Indonesia. 3. Menjelaskan cara mengatasi rendahnya tingkat pendidikan penduduk Indonesia. 4. Menjelaskan dampak dari rendahnya tingkat pendidikan di Indonesia. 5. Melaporkan hasil analisis dan diskusi rendahnya tingkat pendidikan penduduk Indonesia, faktor penyebab, dampak, dan upaya mengatasinya melalui kegiatan presentasi di depan kelas. 6. Menunjukkan perilaku jujur, bertanggungjawab, peduli, santun, rasa ingin tahu, peduli, menghargai, dan percaya diri.

Sumber: Silabus Mata Pelajaran IPS, Semester 1 Kelas VII, Kurikulum 2013

2. Tahap Melakukan Analisis Instruksional

Kegiatan analisis pembelajaran dilakukan dengan menjabarkan perilaku umum dan perilaku khusus berkaitan dengan kegiatan pembelajaran IPS kelas VII semester ganjil di SMPN 1 Kotabumi. Analisis pembelajaran dilakukan sebagai dasar untuk menentukan bahwa kegiatan pengembangan media *Picture in The Box* mata pelajaran IPS kelas VII semester ganjil sangat diperlukan, untuk mendukung kegiatan pembelajaran agar peserta didik lebih aktif dan kreatif. Untuk menemukan kesesuaian antara materi pelajaran dan media yang dikembangkan, maka terlebih dahulu melakukan kegiatan analisis media. Analisis media dapat dilihat pada Lampiran 11. Terbatasnya media yang tersedia dan kurang kreatifnya pendidik membuat kegiatan pembelajaran IPS cenderung pasif dan kegiatan pembelajaran kurang bermakna. Kondisi tersebut berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran.

3. Tahap Menganalisis Karakteristik Peserta Didik

Kondisi perilaku awal dan karakteristik peserta didik kelas VII semester ganjil di SMPN 1 Kotabumi dalam kegiatan pembelajaran IPS adalah peserta didik kurang mampu menguasai konsep-konsep yang berkaitan dengan mata pelajaran IPS, terutama bila dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik di lingkungannya. Kondisi nyata yang ada menurut pendidik yang mengajar mata pelajaran IPS bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik untuk mata pelajaran IPS rendah, kemampuan ideal secara klasikal untuk ketuntasan belajar diatas 65%

dengan KKM 71 belum tercapai. Berdasarkan hasil Ujian Akhir Semester Ganjil peserta didik kelas VII A, F, H, dan I, bahwa dari 143 peserta didik, peserta didik yang tuntas belajar atau mencapai KKM (mencapai nilai 71 atau lebih) hanya 16 peserta didik atau hanya 11,18% sedangkan peserta didik yang tidak mencapai KKM (tidak mencapai nilai 71) sebanyak 127 peserta didik atau 88,81% (Hasil survei lapangan di kelas VII SMPN 1 Kotabumi, 2014).

Kondisi nyata yang menyebabkan peserta didik tidak mencapai KKM, salah satu alasan yang diungkapkan oleh Guru IPS berkaitan dengan media belajar adalah terbatasnya media yang digunakan untuk belajar dan bahan ajar guru yang terbatas. IPS adalah mata pelajaran yang memiliki karakteristik tersendiri, yaitu memerlukan ilustrasi dan pendekatan kontekstual karena berhubungan dengan keseharian hidup manusia. Hal ini seharusnya menjadi daya tarik pelajaran IPS. Kenyataannya guru IPS di jenjang SMP menemukan fakta bahwa peserta didik sulit menemukan hakikat materi yang dipelajarinya. Konsep-konsep dalam mata pelajaran IPS yang berkaitan dengan keseharian hidup manusia sulit untuk dipahami. Oleh karena itu, perlu kreativitas dan inovasi dari guru agar proses pembelajaran IPS lebih bermakna dan menyenangkan sehingga akan tercapai kompetensi yang diharapkan.

Banyaknya kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik dan tujuan pembelajaran yang akan bermakna dan berguna dalam lingkungan peserta didik menuntut pendidik untuk membuat sebuah media belajar. Media belajar tersebut hendaknya didesain supaya memudahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri.

Berdasarkan gaya belajar peserta didik kelas VII di SMPN 1 Kotabumi adalah gaya belajar visual, maka pemilihan media yang akan dikembangkan harus merujuk pada gaya belajar tersebut. Dari 4 kelas VII yang disebarakan angket gaya belajar, diperoleh hasil hampir 90% peserta didik memiliki gaya belajar visual. Oleh karena itu pendidik harus cermat menganalisis kebutuhan sesuai kondisi riil di lapangan. Media belajar yang dibuat tentunya harus mempunyai tujuan yaitu penguasaan konsep-konsep mata pelajaran IPS sesuai dengan standar isi yang ditetapkan batasan minimalnya oleh pemerintah. Secara lengkap, kisi-kisi, hasil wawancara *need assessmen*, dan angket gaya belajar peserta didik dapat dilihat pada Lampiran 1, 2, dan 3.

4. Tahap Menulis Tujuan Khusus Pembelajaran (Kompetensi Dasar)

Menurut Suparman (2012: 196), Tujuan Instruksional Khusus (TIK) antara lain digunakan untuk menyusun tes. Karena itu, TIK harus mengandung unsur-unsur yang dapat memberikan petunjuk kepada penyusun tes agar ia dapat mengembangkan tes yang benar-benar dapat mengukur perilaku yang terdapat di dalamnya. Unsur-unsur itu dikenal dengan ABCD yang berasal dari empat kata sebagai berikut.

- A. = *Audience*
- B. = *Behavior*
- C. = *Condition*
- D. = *Degree* (Suparman, 2012: 196).

A = *Audience* adalah peserta didik yang akan belajar (Suparman, 2012: 196).

Dalam hal ini adalah peserta didik kelas VII SMPN 1 Kotabumi.

B = *Behavior* adalah perilaku spesifik yang akan dimunculkan oleh peserta didik setelah proses belajarnya dalam pelajaran tersebut (Suparman, 2012: 196).

Behavior yang dikehendaki dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.8 Prilaku Spesifik Peserta Didik yang diharapkan (*Behavior*)

<i>Behavior</i>
<p>Pertemuan 1. Materi: Persebaran Flora dan Kerusakan Hutan Indonesia</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan kaitan antara keanekaragaman flora di Indonesia dengan kondisi iklim dan kondisi fisik wilayah. 2. Menjelaskan faktor penyebab rusaknya hutan di Indonesia. 3. Menjelaskan dampak kerusakan hutan di Indonesia bagi negara Indonesia. 4. Menjelaskan upaya yang harus dilakukan untuk mencegah kerusakan hutan di Indonesia. 5. Melaporkan hasil analisis dan diskusi persebaran flora tentang kerusakan hutan di Indonesia melalui kegiatan presentasi di depan kelas.
<p>Pertemuan 2. Materi: Persebaran Fauna dan Fauna Langka yang Semakin Langka</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan kaitan antara persebaran fauna di Indonesia dengan kondisi fisik wilayah Indonesia. 2. Menjelaskan faktor penyebab semakin berkurangnya jumlah fauna langka di Indonesia. 3. Menjelaskan upaya yang harus dilakukan untuk mencegah punahnya fauna langka di Indonesia. 4. Melaporkan hasil analisis dan diskusi persebaran fauna tentang semakin berkurangnya fauna langka di Indonesia melalui kegiatan presentasi di depan kelas.
<p>Pertemuan 1. Materi: Kepadatan Penduduk dan Permasalahannya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan provinsi dengan kepadatan penduduk yang tinggi dan provinsi yang jarang penduduknya di Indonesia. 2. Menjelaskan faktor penyebab kepadatan penduduk yang tinggi di pulau Jawa. 3. Menjelaskan faktor penyebab sebaran penduduk Indonesia yang tidak merata. 4. Menjelaskan dampak negatif dari tingginya kepadatan penduduk di suatu daerah. 5. Menjelaskan cara mengatasi sebaran penduduk yang tidak merata. 6. Melaporkan hasil analisis dan diskusi kepadatan penduduk, dampak, dan upaya mengatasinya melalui kegiatan presentasi di depan kelas.
<p>Pertemuan 2. Materi: Rendahnya Tingkat Pendidikan dan Permasalahannya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan kondisi komposisi pendidikan penduduk Indonesia. 2. Menjelaskan faktor penyebab rendahnya tingkat pendidikan penduduk Indonesia. 3. Menjelaskan cara mengatasi rendahnya tingkat pendidikan penduduk Indonesia. 4. Menjelaskan dampak dari rendahnya tingkat pendidikan di Indonesia. 5. Melaporkan hasil analisis dan diskusi rendahnya tingkat pendidikan penduduk Indonesia, faktor penyebab, dampak, dan upaya mengatasinya melalui kegiatan presentasi di depan kelas.

Sumber: Peneliti, 2014.

C = Condition adalah kondisi, yang berarti batasan yang dikenakan kepada peserta didik atau alat yang digunakan peserta didik pada saat ia dites. Kondisi itu bukan keadaan pada saat peserta didik belajar, melainkan kondisi atau dalam keadaan bagaimana peserta didik diharapkan mendemonstrasikan perilaku yang dikehendaki pada saat ia dites (Suparman, 2012: 197). Untuk lebih jelas, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.9 Peserta didik mendemonstrasikan perilaku yang dikehendaki

<i>Condition</i>
<p>Pertemuan 1. Materi: Persebaran Flora dan Kerusakan Hutan Indonesia</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan diberikan gambar variasi flora berdasarkan ketinggian tempat dan gambar hutan hujan tropis, hutan musim, sabana, dan stepa, peserta didik dapat menjelaskan kaitan antara keanekaragaman flora di Indonesia dengan kondisi iklim dan kondisi fisik wilayah. 2. Dengan diberikan permasalahan tentang kerusakan hutan di Indonesia, peserta didik dibantu gambar kebakaran hutan, penebangan liar, beralihnya fungsi hutan untuk kawasan industri, dapat memberikan penjelasan tentang faktor-faktor penyebab rusaknya hutan di Indonesia. 3. Dengan diberikan permasalahan tentang kerusakan hutan di Indonesia, peserta didik dibantu gambar bumi yang semakin panas, kesulitan memperoleh air pada musim kemarau (tanah yang mengering), banjir pada musim hujan, tanah longsor, dan pencairan es di kutub utara, dapat menjelaskan dampak kerusakan hutan di Indonesia. 4. Dengan diberikan permasalahan tentang kerusakan hutan di Indonesia, peserta didik dibantu gambar menanam pohon, kesadaran untuk menyelamatkan hutan, Polisi Kehutanan, dan penanaman hutan bakau, dapat menjelaskan upaya yang harus dilakukan untuk mencegah kerusakan hutan di Indonesia. <p>Pertemuan 2. Materi: Persebaran Fauna dan Fauna Langka yang Semakin Langka</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan diberikan gambar peta persebaran fauna di Indonesia, gambar fauna Indonesia bagian barat, fauna Indonesia bagian Tengah, fauna Indonesia bagian timur, peserta didik dapat menjelaskan kaitan antara persebaran fauna di Indonesia dengan kondisi fisik wilayah Indonesia. 2. Dengan diberikan permasalahan tentang semakin berkurangnya fauna langka di Indonesia, peserta didik dibantu gambar penangkapan orang utan, perburuan gajah, perburuan cula badak, perburuan harimau, dan penangkapan beruang, dapat menjelaskan faktor penyebab semakin berkurangnya jumlah fauna langka di Indonesia. 3. Dengan diberikan permasalahan tentang semakin berkurangnya fauna langka di Indonesia, peserta didik dibantu gambar penangkapan pemburu satwa langka, pengumuman tentang pelarangan berburu burung, tempat perlindungan satwa, dan penangkaran penyu-penyu, dapat menjelaskan upaya yang harus dilakukan untuk mencegah punahnya fauna langka di Indonesia. 4. Dengan diberikan permasalahan tentang semakin berkurangnya fauna langka di Indonesia, peserta didik dibantu gambar stop memburu satwa liar, himbauan agar tidak memperdagangkan satwa langka, dan kesadaran untuk melindungi fauna langka, dapat menjelaskan upaya yang harus dilakukan untuk mencegah punahnya fauna langka di Indonesia.

Pertemuan 1. Materi: Kepadatan Penduduk dan Permasalahannya

1. Dengan diberikan gambar peta kepadatan penduduk Indonesia, tabel kepadatan penduduk di Pulau Sumatera, Jawa, Bali, NTB, NTT, Kalimantan, Sulawesi, Maluku, dan Papua, peserta didik dapat menjelaskan provinsi dengan kepadatan penduduk yang tinggi dan provinsi yang jarang penduduknya di Indonesia, dan persebaran penduduk yang tidak merata.
2. Dengan diberikan permasalahan kepadatan penduduk yang tinggi di pulau Jawa, peserta didik dibantu gambar Pulau Jawa dan sejarahnya, Pulau Jawa sebagai pusat ekonomi, hiburan, pemerintahan, dan pendidikan, dapat menjelaskan faktor penyebab kepadatan penduduk yang tinggi di pulau Jawa.
3. Dengan diberikan permasalahan sebaran penduduk Indonesia yang tidak merata, peserta didik dibantu gambar arus urbanisasi, sempitnya lapangan kerja di desa, kesulitan ekonomi, kemiskinan, gemerlapnya kota, dapat menjelaskan faktor penyebab sebaran penduduk Indonesia yang tidak merata.
4. Dengan diberikan permasalahan kepadatan penduduk yang tinggi di suatu daerah, peserta didik dibantu gambar daerah kumuh/slum, kriminalitas, kemacetan, kemiskinan, pengemis, dan pengangguran, dapat menjelaskan dampak negatif dari tingginya kepadatan penduduk di suatu daerah.
5. Dengan diberikan permasalahan kepadatan penduduk yang tinggi di suatu daerah, peserta didik dibantu gambar transmigrasi, pembangunan sarana transportasi, pembangunan di desa, dan pemerataan pembangunan di daerah-daerah, dapat menjelaskan cara mengatasi sebaran penduduk yang tidak merata.

Pertemuan 2. Materi: Rendahnya Tingkat Pendidikan dan Permasalahannya

1. Dengan diberikan tabel dan gambar komposisi penduduk berdasarkan pendidikan di Indonesia tahun 2010, peserta didik dapat menjelaskan kondisi komposisi pendidikan penduduk Indonesia.
2. Dengan diberikan permasalahan rendahnya tingkat pendidikan penduduk Indonesia, peserta didik dibantu gambar sulitnya perjalanan ke sekolah, sarana pendidikan yang sangat kurang, gedung sekolah yang memprihatinkan, anak usia sekolah yang bekerja, mahalnya biaya pendidikan, dapat menjelaskan faktor penyebab rendahnya tingkat pendidikan penduduk Indonesia.
3. Dengan diberikan permasalahan rendahnya tingkat pendidikan penduduk Indonesia, peserta didik dibantu gambar program orang tua asuh, program sekolah gratis, program beasiswa, pembangunan sarana pendidikan, pengadaan bus sekolah, dan peningkatan kualitas guru, dapat menjelaskan cara mengatasi rendahnya tingkat pendidikan penduduk Indonesia.
4. Dengan diberikan permasalahan rendahnya tingkat pendidikan penduduk Indonesia, peserta didik dibantu gambar susah mencari kerja, pengangguran bertambah, kemiskinan, dan kriminalitas meningkat, dapat menjelaskan dampak dari rendahnya tingkat pendidikan di Indonesia

Sumber: Peneliti, 2014.

D = Degree berarti tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai perilaku tersebut (Suparman, 2012: 199). Dalam hal ini secara klasikal 65% peserta didik mencapai KKM dan secara individu peserta didik memperoleh nilai sama dengan atau lebih dari 71 (KKM IPS kelas VII di SMPN 1 Kotabumi adalah 71).

5. Tahap Mengembangkan *Instrumen* Penilaian

Pengembangan *assesment* belajar ini dilakukan dengan hal-hal sebagai berikut.

- a. Menetapkan konsep Penelitian Acuan Patokan (PAP). Langkah ini dilakukan dengan cara mengukur hasil belajar peserta didik ketika menggunakan produk yang dikembangkan berupa media *Picture in The Box*. Penelitian yang telah dilakukan untuk mengukur bagaimana efektifitas penggunaan media *Picture in The Box* mata pelajaran IPS SMP kelas VII di dalam kelas adalah dengan menggunakan teknik penilaian tes berbentuk tes tertulis pilihan jamak.
- b. Kegiatan penyusunan kisi-kisi Penilaian Acuan Patokan. Kegiatan ini dilakukan berdasarkan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) kemudian diturunkan Indikator dan tujuan pembelajaran ke dalam kisi-kisi soal. Kegiatan ini dilakukan agar mendapatkan alat penilaian yang *valid* dan *reliabel* sehingga kompetensi yang diuji benar-benar dapat tercapai. Secara lengkap kisi-kisi dan alat penilaian ini dapat dilihat pada Lampiran 4 dan 5.
- c. Menguji *validitas* dan *reliabilitas* alat penilaian. Sebelum alat penilaian digunakan dalam kegiatan uji coba utama, soal yang digunakan harus dinyatakan valid dan reliabel. Berdasarkan hasil uji coba pendahuluan yang dilakukan di tiga kelas yang diikuti oleh 102 peserta didik, dengan taraf signifikansi 5% diperoleh hasil 31 butir soal dinyatakan valid dan 9 butir soal dinyatakan tidak valid. Hasil analisis reliabilitas diperoleh nilai reliabilitas 0,89 atau dengan kategori tingkat reliabilitas soal yang digunakan tinggi. Hasil analisis validitas dan reliabilitas dengan *Anates* dapat dilihat pada Lampiran 6, 7, dan 8.

Berdasarkan hasil uji coba butir soal tersebut, maka dalam penelitian ini menggunakan 35 soal pilihan jamak.

6. Tahap Mengembangkan Strategi Pembelajaran

Pengembangan strategi pembelajaran dilakukan dengan beberapa langkah sebagai berikut.

1. Menyusun strategi pembelajaran, strategi pembelajaran dengan media *Picture in The Box* mata pelajaran IPS dilakukan dengan pendekatan konstruktivisme. Media *Picture in The Box* dalam pembelajaran IPS dikembangkan dengan harapan peserta didik dapat merekonstruksi pengetahuan mereka dari materi dan gambar yang disajikan dalam media *Picture in The Box*. Metode pembelajaran yang dipakai adalah metode diskusi, tanya jawab, kerja kelompok, ceramah, pemberian tugas, dan presentasi, dengan pendekatan *scientific learning* dengan model *problem based learning*.
2. Menganalisis silabus, dilakukan dengan serangkaian kegiatan yang terdiri dari merumuskan indikator, tujuan umum pembelajaran, analisis pembelajaran, mengidentifikasi perilaku awal dan karakteristik peserta didik. Penyusunan silabus ini adalah rangkuman dari langkah-langkah pengembangan model mengikuti alur Dick and Carey. Penyusunan silabus ini dimaksudkan untuk membuat *grand design* pembelajaran dengan media pembelajaran *Picture in The Box* mata pelajaran IPS SMP yang dikembangkan. Rangkaian kegiatan yang sudah dilakukan yaitu merumuskan indikator, tujuan pembelajaran, analisis pembelajaran, mengidentifikasi perilaku awal dan karakteristik peserta

didik, merupakan langkah-langkah yang ditempuh dalam pengembangan untuk menyusun silabus.

3. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Langkah-langkah penyusunan RPP dilakukan berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Adapun tahap selanjutnya dalam rangka menyusun RPP adalah menetapkan tema dan topik, menetapkan indikator dan tujuan pembelajaran, materi ajar, metode dan pendekatan pembelajaran, kegiatan pembelajaran (kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup), kemudian dilakukan dengan langkah menulis asesmen belajar. Tahapan menulis asesmen belajar terdiri dari penulisan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Tes awal dan tes akhir tersebut digunakan pada saat uji coba lapangan pada tingkat kelas. Tes awal dan tes akhir dikembangkan berdasarkan kisi-kisi tes yang telah dibuat, sesuai dengan media yang telah dikembangkan untuk kegiatan pembelajaran.
4. Membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai panduan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL). Tahap dalam menyusun LKPD adalah menetapkan judul permasalahan yang harus dipecahkan, menetapkan tema (sub tema, dan sub-sub tema), metode dan pendekatan pembelajaran, sumber belajar, media, tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan, materi, dan pertanyaan.
5. Membuat buku panduan penggunaan media bagi pendidik. Isi buku panduan tersebut meliputi: 1) petunjuk penggunaan media *Picture in The Box*, 2) komponen media *Picture in The Box*, 3) kartu gambar yang dapat membantu peserta didik menjawab pertanyaan yang terdapat pada indikator

dan LKPD. Pada masing-masing kartu gambar diberi keterangan bahwa kartu gambar tersebut sebagai media untuk RPP pada pertemuan tertentu, dilengkapi dengan sub tema/sub-sub tema, KD, indikator, dan fungsi kartu gambar, serta sumber dari gambar tersebut.

7. Tahap Mengembangkan dan Memilih Materi Pelajaran

Untuk menemukan kesesuaian antara materi pelajaran dan media yang dikembangkan, maka terlebih dahulu melakukan kegiatan analisis media. Analisis media dapat dilihat pada Lampiran 9. Berdasarkan masukan dari ahli media dan ahli materi pembelajaran, pada tahap mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, didasarkan pada kompetensi inti dan kompetensi dasar. Masukan dari ahli media dan ahli materi pembelajaran, materi yang dipilih dalam pengembangan media *Picture in The Box* ini adalah materi Ilmu Pengetahuan Sosial yang mencakup dua tema, yaitu tema 1 dan tema 2. Tema 1 terangkum dalam satu RPP untuk dua kali pertemuan dan tema 2 terangkum dalam satu RPP untuk dua kali pertemuan. Setelah materi yang dipilih sesuai dengan media yang dikembangkan, kompetensi inti, dan kompetensi dasar, maka selanjutnya adalah menentukan topik permasalahan yang disesuaikan dengan tema. Setiap pertemuan membahas satu topik permasalahan dengan bantuan satu media *Picture in The Box*. Terdapat 4 kali pertemuan, maka terdapat 4 media *Picture in The Box* yang terangkum dalam materi: Persebaran Flora dan Kerusakan Hutan Indonesia, Persebaran Fauna dan Fauna Langka yang Semakin Langka, Kepadatan Penduduk dan Permasalahannya, dan Rendahnya Tingkat Pendidikan dan Permasalahannya. Kemudian mulai dibuat atau diproduksi media *Picture in The Box*. Media *Picture*

in The Box adalah media yang dibuat sendiri oleh pendidik, berupa kartu bergambar fenomena alam dan sosial berukuran 7 cm x 10 cm. Agar media *Picture in The Box* yang dibuat lebih menarik, maka ahli media dan ahli materi memberi masukan agar gambar yang ditampilkan dapat menginspirasi peserta didik untuk memiliki karakter yang baik, dan mengarahkan pemikiran peserta didik dalam menjabarkan konsep-konsep materi. Selain itu gambar yang ada dalam media *Picture in The Box* dimaksudkan untuk merangsang peserta didik mengungkapkan idenya dan mengemukakan pendapat sesuai dengan materi yang terdapat pada media *Picture in The Box*. Konsep-konsep dan pertanyaan yang terdapat pada LKPD (Lembar Kegiatan Peserta Didik) dimaksudkan agar media *Picture in The Box* lebih interaktif dan memudahkan pengguna media *Picture in The Box* dalam kegiatan belajar mengajar. Pada tahap pembuatan media *Picture in The Box*, harus mencakup komponen-komponen seperti 1) desain media, 2) isi media, 3) kualitas teknis media, dan 4) penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas.

Pertama, desain media *Picture in The Box*, merupakan penjabaran dari tujuan khusus pembelajaran yang telah dirumuskan. Oleh karena itu, penyajian gambar dan teks yang ditampilkan untuk memberi penjelasan terhadap tujuan pembelajaran.

Kedua, isi media, merupakan penyajian gambar dan teks yang ditampilkan untuk memberikan penjelasan dan kejelasan terhadap materi pelajaran.

Ketiga, kualitas teknis media, gambar-gambar yang ditampilkan harus jelas tulisannya dan terbaca, memiliki komposisi warna yang serasi, gambar-gambar yang menarik, dan kemudahan dalam penggunaan.

Keempat, penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas, penyajian gambar dimaksudkan agar dapat memberikan kemudahan bagi pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran, menarik minat belajar peserta didik, dan membantu peserta didik memahami materi pelajaran.

Adapun *prototype* dari media *Picture in the Box* yang dibuat ini berdasarkan saran dari ahli media, ahli materi, dan ahli proses pembelajaran adalah media *Picture in The Box* yang dilengkapi dengan RPP dan LKPD.

Media pembelajaran *Picture in the Box* yang dibuat merupakan modifikasi dari media kartu (*flashcard*). *Flashcard* adalah kartu yang berisikan gambar, kata, phrase dan lain-lain. Kartu ini dikenal dengan nama *flash* yang berarti secepat kilat, karena penggunaan kartu ini adalah dengan cara memperlihatkan apa yang ada di atas kartu dengan cepat (*flash*). Pada *flashcard*, terdapat satu sisi yang berisi gambar, sedangkan sisi yang lain berisi tulisan/teks yang menjelaskan tentang gambar yang ditampilkan. Sedangkan pada media pembelajaran *Picture in The Box*, hanya satu sisi yang berisi gambar sekaligus tulisan/teks terkait dengan gambar atau materi pelajaran. Sisi sebaliknya tidak berisi gambar atau tulisan apapun.

8. Tahap Merancang dan Melaksanakan Evaluasi Formatif

Evaluasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk mengidentifikasi bagaimana meningkatkan pengajaran. Hasil dari proses evaluasi formatif dapat digunakan sebagai masukan atau input untuk memperbaiki

program/produk. Pada penelitian pengembangan ini, dilakukan empat tahap evaluasi formatif yaitu.

1. Reviu ahli (ahli media, ahli materi, dan ahli proses pembelajaran).
2. Uji perorangan/evaluasi satu-satu.
3. Uji kelompok kecil.
4. Uji coba lapangan.

Pada tahap ini, peneliti membuat kisi-kisi angket penilaian media *Picture in The Box* pada pembelajaran IPS untuk 1) reviu ahli (ahli media, ahli materi, dan ahli proses pembelajaran), 2) uji perorangan, 3) uji kelompok kecil, dan 4) uji coba lapangan. Kisi-kisi angket peniaian tersebut dapat dilihat pada Lampiran 11, dan 18. Selanjutnya membuat angket penilaian media *Picture in The Box* pada pembelajaran IPS untuk 1) reviu ahli (ahli media, ahli materi, dan ahli proses pembelajaran), 2) uji perorangan, 3) uji kelompok kecil, dan 4) uji coba lapangan. Angket penilaian tersebut dapat dilihat pada Lampiran 11, dan 18.

Pembuatan angket/kuesioner, Walker dan Hess dalam Arsyad (2014: 219) memberikan kriteria dalam mereviu perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan pada kualitas seperti berikut.

1. Kualitas isi dan tujuan
 - a. Ketepatan;
 - b. Kepentingan;
 - c. Kelengkapan;
 - d. Keseimbangan;
 - e. Minat/perhatian;
 - f. Keadilan;
 - g. Kesesuain dengan situasi siswa.
2. Kualitas instruksional
 - a. Memberikan kesempatan belajar;
 - b. Memberikan bantuan untuk belajar;

- c. Kualitas memotivasi;
 - d. Fleksibelitas instruksionalnya;
 - e. Hubungan dengan program pembelajaran lainnya;
 - f. Kualitas sosial interaksi instruksionalnya;
 - g. Kualitas tes dan penilaiannya;
 - h. Dapat memberikan dampak bagi siswanya;
 - i. Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya.
3. Kualitas teknis
- a. Keterbacaan;
 - b. Mudah digunakan
 - c. Kualitas tampilan/tayangan;
 - d. Kualitas penanganan jawabannya;
 - e. Kualitas pengelolaan programnya;
 - f. Kualitas pendokumentasiannya.

Berdasarkan kriteria yang dikemukakan oleh Walker dan Hess, maka pada penelitian pengembangan media *Picture in The Box*, angket/kuesioner untuk reviu ahli materi, ahli media, ahli proses pembelajaran, dan penilaian peserta didik menggunakan sebagian dari kriteria tersebut.

Hasil penilaian rancangan media *Picture in The Box* dari para ahli, guru, dan dari peserta didik dianalisis secara deskriptif persentase dengan rumus (Sudijono, 2010) sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N}$$

Gambar 3.5 Rumus mencari persentase

Keterangan:

P = angka persentase

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = jumlah frekuensi

Cara menentukan kriteria hasil perolehan skor adalah dengan menentukan persentase tertinggi dan persentase terendah terlebih dahulu dengan menggunakan rumus (Sudijono,2010) sebagai berikut.

$$\text{Persentase tertinggi} = \frac{\sum \text{item} \times \text{skor tertinggi}}{\sum \text{item} \times \text{skor tertinggi}} \times 100$$

$$\text{Persentase terendah} = \frac{\sum \text{item} \times \text{skor terendah}}{\sum \text{item} \times \text{skor tertinggi}} \times 100$$

Setelah memperoleh persentase tertinggi dan terendah, langkah selanjutnya adalah menentukan interval kelas sebagai berikut.

$$\frac{\% \text{ tertinggi} - \% \text{ terendah}}{\text{Kelas yang dikehendaki}} = \frac{100 - 25}{4}$$

Berdasarkan rumusan diatas, maka kriteria kelayakan media *Picture in The Box* dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut.

81,25 < skor ≤ 100,00	=	sangat layak
62,50 < skor ≤ 81,25	=	layak
43,75 < skor ≤ 62,50	=	cukup layak
25,00 < skor ≤ 43,75	=	tidak layak

Menurut Sadiman (2010: 45), kelayakan adalah aktualisasi pembelajaran ditinjau dari hasil validasi tim ahli serta hasil uji coba produk pada aspek yang telah ditetapkan. Jika hasil penilaian akhir (keseluruhan) pada setiap aspek penilaian

mendapat nilai “baik” oleh tim ahli, maka produk hasil pengembangan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

9. Melakukan Revisi

Langkah akhir dari proses desain dan pengembangan adalah melakukan revisi terhadap program/produk pembelajaran. Revisi ini dilakukan melalui reviu ahli materi, ahli media, ahli proses pembelajaran, serta reviu perorangan, reviu kelompok kecil, dan ujicoba lapangan.

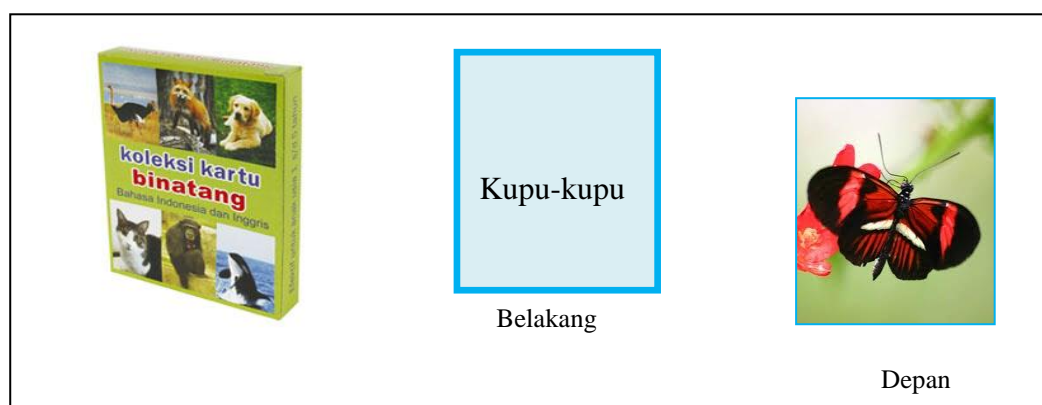
10. Tahap Merancang dan Melaksanakan Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif adalah proses menilai suatu objek, dalam hal ini adalah media *Picture in The Box*. Evaluasi sumatif dilakukan dalam rangka untuk menentukan tingkat efektifitas produk media *Picture in The Box* mata pelajaran IPS SMP yang dibandingkan dengan kondisi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik yang telah berlangsung selama ini di sekolah. Untuk melihat efektif atau tidaknya produk melalui hasil belajar peserta didik. Evaluasi sumatif dilaksanakan ketika peneliti melakukan uji coba produk utama. Pada tahap ini, dilakukan juga pengamatan terhadap aktivitas belajar peserta didik.

Produk Awal Rancangan Media *Picture in The Box* Mata Pelajaran IPS

Produk awal rancangan media pembelajaran *Picture in The Box* pelajaran IPS, terinspirasi dari media *flashcard*. Arsyad (2014: 115), mengemukakan *flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan dan menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.

Flashcard biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Menurut Purnamasari (2012: 2), *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran dengan *postcard* dengan disertai keterangan di belakangnya. Gambar-gambarnya dibuat dengan menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*. Gambar-gambar pada *flashcard* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya (Nurseto, 2011: 8), seperti contoh berikut.

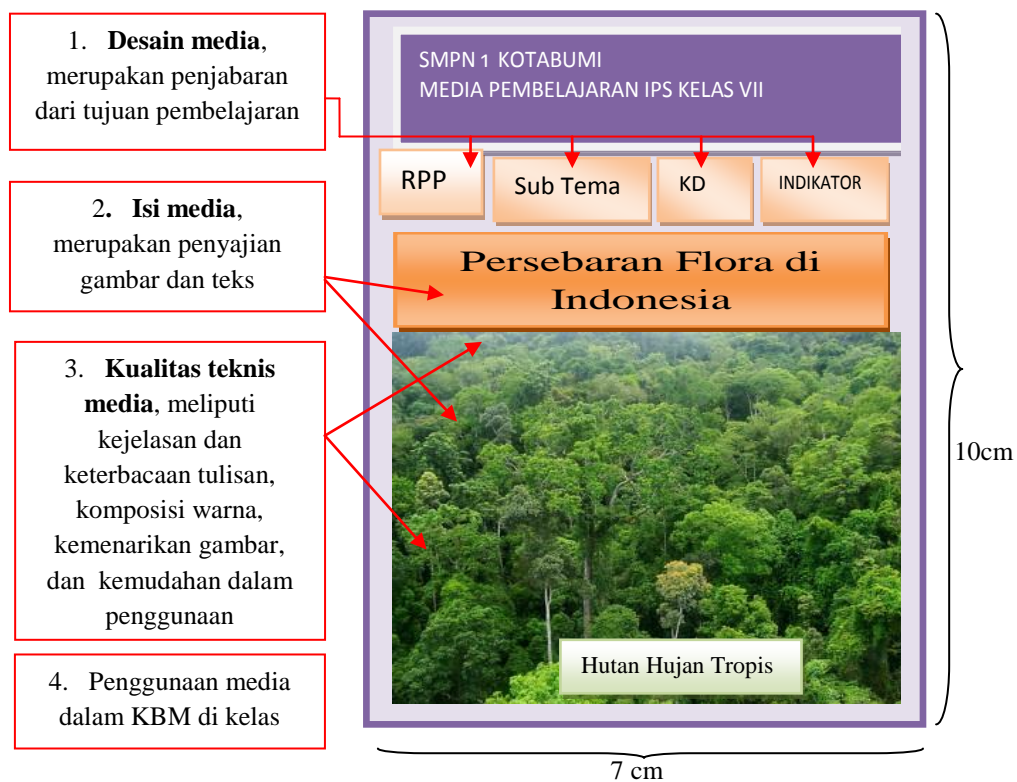


Gambar 3.6: Contoh *Flashcard*

Sumber: <https://www.google.co.id/search?q=gambar+flashcard&biw->

Media pembelajaran *Picture in the Box* yang dibuat merupakan modifikasi dari media kartu (*flashcard*). Kartu ini dikenal dengan nama *flash* yang berarti secepat kilat, karena penggunaan kartu ini adalah dengan cara memperlihatkan apa yang ada di atas kartu dengan cepat (*flash*). Pada *flashcard*, terdapat satu sisi yang berisi gambar, sedangkan sisi yang lain berisi tulisan/teks yang menjelaskan tentang gambar yang ditampilkan.

Terinspirasi dari *flashcard* tersebut, kemudian dibuat desain awal media *Picture in The Box* yang merupakan modifikasi dari *flashcard* dengan beberapa penambahan dan pengurangan, seperti pada *flashcard* biasanya gambar ditampilkan pada bagian depan, sedangkan teks atau keterangan gambar terletak pada bagian belakang. Pada media *Picture in The Box*, gambar dan keterangan terletak pada bagian depan, sedangkan pada bagian belakang tidak terdapat gambar atau keterangan. Jadi yang digunakan hanya satu sisi saja, sedangkan sisi lainnya polos. Hal ini dimaksudkan agar anak lebih fokus terhadap gambar sekaligus teks atau keterangan mengenai suatu materi yang dipelajari, tanpa harus membolak-balik kartu apabila gambar dan keterangan terletak pada bagian yang berbeda (depan, belakang). Satu contoh desain awal media *Picture in The Box* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3.7: Satu contoh produk awal media *Picture in The Box*

Sumber: <https://www.google.co.id/search?q=gambar+hutan+hujan+sumatera>

Media *Picture in The Box* yang telah dibuat dalam penelitian ini akan diuji validitasnya oleh ahli media, ahli materi, ahli proses pembelajaran, uji perorangan dan uji kelompok kecil. Uji ahli media dan ahli materi pembelajaran terhadap media *Picture in The Box* dilakukan oleh ahli yang secara akademik berpendidikan strata tiga dan memiliki pengalaman mengajar dibidangnya. Sedangkan untuk ahli proses pembelajaran mempunyai pengalaman mengajar dibidangnya dan memiliki pengalaman dalam pembelajaran. Hasil rancangan produk awal media *Picture in The Box* pada pembelajaran IPS kelas VII SMP di semester ganjil ini sebelum direviu oleh ahli dapat dilihat pada Lampiran 10.

3.11.4 Ujicoba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah produk selesai. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak. Uji coba dilakukan tiga kali: 1) uji ahli, 2) uji terbatas (uji perorangan, kelompok kecil) sebagai pengguna produk, 3) uji lapangan (*field testing*).

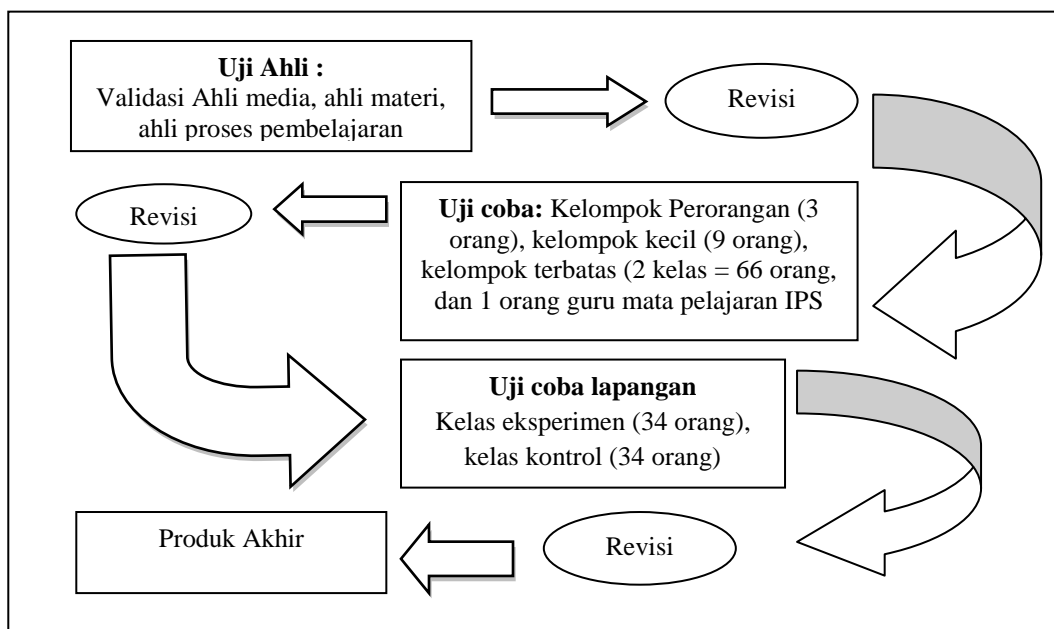
Dalam pelaksanaan uji coba ini dilalui dengan tahapan, yaitu: 1. menetapkan rancangan uji coba, 2. menetapkan sampel uji coba, 3. menentukan jenis data, 4. menyusun instrument pengumpulan data, dan 5. menetapkan teknik analisis data.

1. Rancangan Uji Coba Produk

Ada tiga tahapan dalam uji coba produk yaitu: uji ahli, uji coba perorangan, dan uji coba lapangan.

- a. Uji ahli, dilakukan dengan responden para ahli, seperti ahli media, ahli materi, dan ahli proses pembelajaran.
Revisi 1 (perbaiki produk atas saran dan masukan ahli).
- b. Uji coba perorangan, kelompok kecil, dan uji coba terbatas dilakukan terhadap pengguna produk.
Revisi 2 (perbaiki atas saran dan kritik oleh pengguna secara terbatas).
- c. Uji coba lapangan
Revisi 3 (perbaiki atau penyempurnaan produk atas koreksi hasil penelitian secara eksperimen/empiric).
- d. Produk akhir dan diseminasi.

Mengenai tahapan uji coba tersebut, dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3.8: Rancangan Uji Coba Produk

Sumber: Modifikasi dari Prosedur evaluasi formatif (Pribadi, 2010: 108).

2. Sampel uji coba Produk

Menurut Sugiyono (2013: 118), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik sampling yang digunakan adalah *Purposive Sampling*. Teknik ini dilakukan melalui tahapan sebagai berikut: (1) mendata himpunan kelas VII yang terdapat di SMPN 1 Kotabumi yang setiap tahunnya menerima antara 7 sampai 10 kelas, (2) selanjutnya dari beberapa kelas yang ada peneliti secara *purposive* memilih kelas yang akan menjadi sampel penelitian dengan mempertimbangkan kelas yang memiliki kemampuan relatif sama, (3) menentukan sampel individu, hal tersebut dilakukan untuk revidi perorangan dengan jumlah sampel 3 peserta didik, revidi kelompok kecil dengan jumlah sampel 9 peserta didik dengan kriteria memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah, dan 66 peserta didik untuk melakukan uji coba terbatas. Sedangkan jumlah sampel pada uji coba lapangan untuk melihat efektifitas produk adalah 2 kelas dari 8 kelas yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII F sebagai kelas kontrol.

3. Jenis Data Uji Coba Produk

Data uji coba digunakan sebagai dasar untuk menentukan keefektifan, efisiensi, dan daya tarik produk yang dihasilkan. Jenis data yang dikumpulkan harus sesuai dengan informasi yang dibutuhkan tentang produk yang dikembangkan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Pargito, 2009: 52).

Ada tiga jenis data yang dikumpulkan dalam uji coba ini yaitu;

- a. Data mengenai kelayakan media *Picture in The Box*, yang mencakup variabel: desain media *Picture in The Box*, isi media *Picture in The Box*, kualitas teknis media *Picture in The Box*, dan proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan media *Picture in The Box*, diperoleh dari penilaian yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli proses pembelajaran. Dalam uji ahli, data yang terungkap adalah relevansi tema dengan KI dan KD, ketepatan merumuskan tujuan pembelajaran, relevansi media *Picture in The Box* dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian isi media dengan materi pelajaran, ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi, keterbacaan teks, keserasian warna, kemenarikan, kemudahan dalam penggunaan, membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, menarik minat belajar peserta didik, dan membantu siswa memahami konsep materi IPS.
- b. Data mengenai kelayakan media *Picture in The Box*, yang terdiri dari variabel: isi media *Picture in The Box*, kualitas teknis media *Picture in The Box*, dan proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan media *Picture in The Box*, diperoleh dari peserta didik yang dilakukan dalam kelompok perorangan, kelompok kecil, dan kelompok terbatas. Data yang terungkap adalah kesesuaian isi media *Picture in The Box* dengan materi pelajaran, ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi, keterbacaan teks, keserasian warna, kemenarikan, kemudahan dalam penggunaan, menarik minat belajar peserta didik, dan membantu siswa memahami konsep materi IPS.

- c. Data mengenai efektifitas produk media *Picture in The Box*, diperoleh dari hasil tes peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan media *Picture in The Box* dan dari hasil tes peserta didik kelas kontrol yang menggunakan media bukan *Picture in The Box*.

4. Instrumen Pengumpulan Data Uji Coba Produk

Untuk pengumpulan data, instrumen yang digunakan adalah 1) lembar angket/kusioner untuk mengetahui kelayakan produk, 2) butir soal pilihan jamak untuk melihat efektifitas produk.

5. Teknik Analisa Data

Untuk validasi produk dari para ahli, kelompok perorangan, dan kelompok kecil menggunakan presentase yang menjelaskana kelayakan produk. Kriteria kelayakan media *Picture in The Box* dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut.

$81,25 < \text{skor} \leq 100,00$ = sangat layak

$62,50 < \text{skor} \leq 81,25$ = layak

$43,75 < \text{skor} \leq 62,50$ = cukup layak

$25,00 < \text{skor} \leq 43,75$ = tidak layak

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan analisa deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil tes secara kuantitatif untuk mengetahui efektifitas media *Picture in The Box*. Nilai hasil belajar diambil dari test yang dilakukan terhadap kelas eksperimen yang menggunakan media *Picture in The Box* dan test yang

diperoleh dari kelas kontrol yang menggunakan media bukan *Picture in The Box* yang tersedia di sekolah seperti: peta, atlas, globe, papan tulis, dan LCD. Untuk dapat membuktikan efektivitas media *Picture in The Box* dalam proses pembelajaran, akan dilakukan analisis uji beda antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini untuk membuktikan signifikansi perbedaan hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan media *Picture in The Box* dan kelas kontrol yang menggunakan media bukan *Picture in The Box*. Uji statistik yang digunakan untuk membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan digunakan uji *t-test* sampel (*related*).

3.11.5 Revisi Produk Awal Menghasilkan Produk Utama

Setelah pengembangan produk awal selesai, maka tahap berikutnya adalah uji coba pendahuluan/awal. Pada tahap ini dilakukan revidu atau uji coba dengan tujuan mendapatkan masukan, saran, komentar, dan perhatian terhadap produk yang dikembangkan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli proses pembelajaran, selanjutnya dilakukan revisi untuk penyempurnaan kualitas produk pengembangan. Kisi-kisi penilaian para ahli sebagai berikut.

Tabel 3.10 Kisi-Kisi Penilaian Media *Picture in The box* Oleh Para Ahli

Variabel	Indikator	Nomor Item
Desain media <i>Picture in The Box</i>	1. Relevansi tema dengan KI dan KD	1
	2. Ketepatan merumuskan tujuan pembelajaran.	2
	3. Relevansi media <i>Picture in The Box</i> dengan tujuan pembelajaran	3
Isi media <i>Picture in The Box</i>	1. Kesesuaian isi media <i>picture in the box</i> dengan materi pelajaran	4
	2. Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi	5
		6
Kualitas teknis media <i>Picture in The Box</i>	1. Keterbacaan teks	7
	2. Keserasian warna	8
	3. Kemenarikan	9
	4. Kemudahan dalam penggunaan	
Proses pembelajaran di kelas dengan media <i>Picture in The Box</i>	1. Membantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran IPS.	10
	2. Manarik minat belajar	11
	3. Membantu siswa memahami konsep materi IPS.	12

Sumber: Walker dan Hess dalam Arsyad (2014: 219).

Berdasarkan Tabel 3.10, penjelasan mengenai Variabel-variabel dalam media *Picture in The Box* sebagai berikut.

Pertama, desain media *Picture in The Box*, merupakan penjabaran dari tujuan khusus pembelajaran yang telah dirumuskan. Oleh karena itu, penyajian gambar dan teks yang ditampilkan untuk memberi penjelasan terhadap tujuan pembelajaran.

Kedua, isi media, merupakan penyajian gambar dan teks yang ditampilkan untuk memberikan penjelasan dan kejelasan terhadap materi pelajaran.

Ketiga, kualitas teknis media, gambar-gambar yang ditampilkan harus jelas tulisannya dan terbaca, memiliki komposisi warna yang serasi, gambar-gambar yang menarik, dan kemudahan dalam penggunaan.

Keempat, penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas, penyajian gambar dimaksudkan agar dapat memberikan kemudahan bagi pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran, menarik minat belajar peserta didik, dan membantu peserta didik memahami materi pelajaran. Adapun kriteria penilaian media *Picture in The Box* untuk setiap indikator dapat dilihat pada Lampiran 13. Hasil reviu para ahli tersebut, dipaparkan sebagai berikut.

A. Reviu Ahli Media Terhadap Media *Picture in The Box* Pada Pembelajaran IPS

Ahli media yang menilai media *Picture in The Box* yang dibuat dalam penelitian ini adalah Dr. Adelina Hasyim, M. Pd.. Beliau adalah dosen program studi Magister Teknologi Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Dari desain awal media *Picture in The Box* yang dibuat ada beberapa masukan dari ahli media antara lain sebagai berikut.

1. Buat buku panduan penggunaan media untuk pendidik.
2. Penulisan sumber gambar pada buku panduan.
3. Sumber gambar harus jelas.
4. Penulisan nama sekolah dan media pembelajaran IPS dihilangkan.
5. Menggunakan bahan yang tidak mudah rusak.
6. Lengkapi dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

1. Penilaian Pertama oleh Ahli Media

Angket penilaian ahli media terhadap media *Picture in The Box* terdapat 12 indikator penilaian. Pada validasi pertama, beberapa hal yang perlu diperbaiki adalah.

- a. Indikator 1 yaitu relevansi tema dengan KI dan KD, ahli media menilai sangat relevan.
- b. Indikator 2 yaitu ketepatan merumuskan tujuan pembelajaran, dinilai sangat baik.
- c. Indikator 3 yaitu relevansi media *Picture in The Box* dengan tujuan pembelajaran, dinilai sudah relevan.
- d. Indikator 4 yaitu kesesuaian isi media *Picture in The Box* dengan materi pelajaran, dinilai sudah sesuai. **Saran ahli media** adalah gambar harus lebih meluas dan mendalam, ditambahkan gambar grafik peningkatan penduduk secara nasional, gambar urbanisasi dan migrasi, gambar kemiskinan dan kondisi kesulitan hidup di desa.
- e. Indikator 5 yaitu ketepatan gambar untuk kejelasan materi, dinilai sudah tepat. **Saran ahli media** adalah gambar harus memenuhi syarat inspirasi yang aktif bagi peserta didik dan ada keterkaitan antara gambar satu dengan gambar lain.
- f. Indikator 6 yaitu keterbacaan teks, dinilai jelas. **Saran ahli media** adalah teks jangan terlalu rapat spasinya.
- g. Indikator 7 yaitu keserasian warna, dinilai cukup serasi, besar gambar dan komposisi warna harmonis, sesuai dengan konteks.
- h. Indikator 8 yaitu kemenarikan, dinilai cukup menarik, artinya gambar-gambar yang ditampilkan menarik dari segi gambar, warna, konteks, dan tulisan.
- i. Indikator 9 yaitu kemudahan dalam penggunaan, dinilai mudah karena peserta didik hanya memperhatikan gambar dan tulisan yang ada pada media dengan cara dipegang atau diletakkan pada meja, tidak perlu teknik tertentu untuk menggunakan media *Picture in The Box*.
- j. Pada indikator 10 yaitu membantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran, dinilai membantu karena media *Picture in The Box* berisi gambar-

gambar yang memudahkan guru untuk menyampaikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih jelas.

- k. Indikator 11 yaitu menarik minat, dinilai menarik. *Saran ahli media* adalah gambar-gambar yang ditampilkan agar dapat membangkitkan minat dan inspirasi peserta didik sebagai makhluk sosial untuk lebih empati terhadap lingkungan sekitarnya.
- l. Indikator 12 yaitu membantu siswa memahami konsep materi IPS, dinilai sangat membantu karena lebih jelas dalam tampilan gambar daripada hanya penjelasan secara lisan.

Hasil validasi pertama yang dilakukan ahli media dapat dilihat pada Lampiran 12.

2. Penilaian Kedua oleh Ahli Media

Berdasarkan masukan dari ahli media, kemudian peneliti merevisi disain awal media *Picture in The Box* yang telah dibuat sesuai dengan saran dari ahli media. Setelah selesai, produk dinilai oleh ahli media kembali. Adapun penilaian ahli media terhadap media *Picture in The Box* yang dikembangkan dapat dilihat pada Tabel 3.11.

Tabel 3.11 Penilaian ahli media terhadap media *Picture in The Box* pada pembelajaran IPS kelas VII semester ganjil.

Indikator Penilaian	Skor	Keterangan
1. Relevansi tema dengan KI dan KD	3	Relevan
2. Ketepatan merumuskan tujuan pembelajaran	3	Baik
3. Relevansi media <i>picture in the box</i> dengan tujuan pembelajaran	3	Relevan
4. Kesesuaian isi media <i>picture in the box</i> dengan materi pelajaran	3	Sesuai
5. Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi	3	Tepat
6. Keterbacaan teks	3	Jelas
7. Keserasian warna	3	Serasi
8. Kemenarikan	3	Menarik
9. Kemudahan dalam penggunaan	3	Mudah
10. Membantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran IPS	3	Membantu
11. Menarik minat belajar	3	Menarik
12. Membantu peserta didik memahami konsep materi IPS	3	Membantu
Jumlah skor	36	
Skor Maksimum	48	
Persentase	75.00	
Kriteria	Layak	

Sumber: Pengolahan Data Penelitian, 2014.

Berdasarkan Tabel 3.11, dapat disimpulkan penilaian ahli media yang kedua sebagai berikut.

- a. Indikator 1 yaitu relevansi tema dengan KI dan KD, ahli media menilai relevan, artinya hampir semua isi tema relevan dengan KI dan KD.
- b. Indikator 2 yaitu ketepatan merumuskan tujuan pembelajaran, dinilai baik, artinya hampir semua dari tujuan pembelajaran yang dirumuskan tepat dengan isi KI, KD, materi, dan indikator.
- c. Indikator 3 yaitu relevansi media *Picture in The Box* dengan tujuan pembelajaran, dinilai sudah relevan, artinya hampir semua dari isi media *Picture in The Box* relevan dengan tujuan pembelajaran.
- d. Indikator 4 yaitu kesesuaian isi media *Picture in The Box* dengan materi pelajaran, dinilai sudah sesuai, artinya hampir semua dari isi media *Picture in The Box* sesuai dengan materi pelajaran.

- e. Indikator 5 yaitu ketepatan gambar untuk kejelasan materi, dinilai tepat, artinya hampir semua gambar dari media *Picture in The Box* tepat untuk kejelasan materi pelajaran.
- f. Indikator 6 yaitu keterbacaan teks, dinilai jelas, artinya hampir semua teks dari media *Picture in The Box* jelas terbaca.
- g. Indikator 7 yaitu keserasian warna, dinilai serasi, artinya gambar dengan warna yang lebih muda/lembut, tulisan terbaca dan hampir semua gambar sesuai dengan konteks.
- h. Indikator 8 yaitu kemenarikan, dinilai menarik, artinya hampir semua isi media memiliki gambar, warna, konteks dan tulisan yang menarik.
- i. Indikator 9 yaitu kemudahan dalam penggunaan, dinilai mudah, artinya media dapat digunakan tanpa cara atau teknik tertentu dan dipegang dengan dua tangan.
- j. Pada indikator 10 yaitu membantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran, dinilai membantu, artinya media *Picture in The Box* membantu pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran IPS tetapi pendidik harus memberi penjelasan tentang materi pelajaran dengan singkat.
- k. Indikator 11 yaitu menarik minat, dinilai menarik, artinya media *Picture in The Box* menarik minat peserta didik.
- l. Indikator 12 yaitu membantu siswa memahami konsep materi IPS, dinilai membantu, artinya media *Picture in The Box* membantu peserta didik memahami konsep materi IPS tetapi perlu penjelasan pendidik tentang materi pelajaran dengan singkat.

Berdasarkan jumlah skor yang diperoleh, penilaian ahli media terhadap media *Picture in The Box* diperoleh skor 36 dengan persentase kelayakan 75,00%. Dari penilaian ahli media, maka media *Picture in The Box* dikategorikan layak, karena berada pada rentang nilai 62,50 – 81,25.

B. Reviu Ahli Materi Terhadap Media *Picture in The Box* Pada Pembelajaran IPS

Reviu ahli materi dilakukan dalam rangka memenuhi kriteria kesesuaian materi dengan media *Picture in The Box* mata pelajaran IPS yang dibuat. Ahli materi yang memberikan penilaian dan masukan adalah Dr. Trisnaningsih, M.Si.. Beliau adalah dosen program studi Magister Pendidikan IPS di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dengan latar belakang pendidikan S3 Kependudukan Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Berdasarkan saran dan pendapat ahli tersebut, dilakukan analisis dan revisi atau perbaikan terhadap produk media yang akan dikembangkan.

1. Penilaian Pertama oleh Ahli Materi

Angket penilaian ahli materi terhadap media *Picture in The Box* terdapat 12 indikator penilaian. Pada validasi pertama, beberapa hal yang perlu diperbaiki adalah.

- a. Indikator 1 yaitu relevansi tema dengan KI dan KD, ahli materi menilai relevan.
- b. Indikator 2 yaitu ketepatan merumuskan tujuan pembelajaran, dinilai baik.
- c. Indikator 3 yaitu relevansi media *Picture in The Box* dengan tujuan pembelajaran, dinilai sudah relevan.
- d. Indikator 4 yaitu kesesuaian isi media *Picture in The Box* dengan materi pelajaran, dinilai cukup sesuai. **Saran ahli materi** adalah harus ditambahkan gambar hutan yang baik dan hutan yang rusak, gambar jenis persebaran flora disesuaikan dengan jenis iklim.
- e. Indikator 5 yaitu ketepatan gambar untuk kejelasan materi, dinilai sudah tepat. **Saran ahli materi** adalah lengkapi dengan gambar peta penyebaran fauna di Indonesia, gambar fauna dengan wilayah terdapatnya atau habitatnya,

gambar dampak kepadatan penduduk, dan gambar peta kepadatan penduduk di Indonesia.

- f. Indikator 6 yaitu keterbacaan teks, dinilai jelas. *Saran ahli materi* adalah teks jangan terlalu panjang karena akan mengurangi kemunculan ide atau pendapat peserta didik terhadap permasalahan yang dikemukakan.
- g. Indikator 7 yaitu keserasian warna, dinilai cukup serasi.
- h. Indikator 8 yaitu kemenarikan, dinilai cukup menarik, artinya gambar-gambar yang ditampilkan menarik dari segi gambar, warna, konteks, dan tulisan.
- i. Indikator 9 yaitu kemudahan dalam penggunaan, dinilai mudah karena peserta didik hanya memperhatikan gambar dan tulisan yang ada pada media dengan cara dipegang atau diletakkan pada meja, tidak perlu teknik tertentu untuk menggunakan media *Picture in The Box*.
- j. Pada indikator 10 yaitu membantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran, dinilai membantu karena media *Picture in The Box* berisi gambar-gambar yang memudahkan guru untuk menyampaikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih jelas.
- k. Indikator 11 yaitu menarik minat, dinilai menarik.
- l. Indikator 12 yaitu membantu siswa memahami konsep materi IPS, dinilai sangat membantu karena lebih jelas dalam tampilan gambar daripada hanya penjelasan secara lisan.

Hasil validasi pertama yang dilakukan ahli materi dapat dilihat pada Lampiran 13.

2. Penilaian Kedua oleh Ahli Materi

Berdasarkan masukan dari ahli materi, kemudian peneliti merevisi media *Picture in The Box* yang telah dibuat sesuai dengan saran dari ahli materi. Setelah selesai, produk dinilai oleh ahli materi kembali. Adapun penilaian ahli materi terhadap media *Picture in The Box* yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.12 Penilaian ahli materi terhadap media *Picture in The Box* pada pembelajaran IPS kelas VII semester ganjil.

Indikator	skor	Keterangan
1. Relevansi tema dengan KI dan KD	3	Relevan
2. Ketepatan merumuskan tujuan pembelajaran	3	Baik
3. Relevansi media <i>picture in the box</i> dengan tujuan pembelajaran	3	Relevan
4. Kesesuaian isi media <i>picture in the box</i> dengan materi pelajaran	3	Sesuai
5. Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi	3	Tepat
6. Keterbacaan teks	3	Jelas
7. Keserasian warna	3	Serasi
8. Kemenarikan	3	Menarik
9. Kemudahan dalam penggunaan	3	Mudah
10. Membantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran IPS	3	membantu
11. Menarik minat belajar	3	Menarik
12. Membantu peserta didik memahami konsep materi IPS	3	Membantu
Jumlah skor	36	
Skor Maksimum	48	
Persentase	75,00	
Kriteria	Layak	

Sumber : Pengolahan Data Penelitian, November 2014.

Berdasarkan Tabel 3.12 dapat disimpulkan penilaian ahli materi yang kedua sebagai berikut.

- a. Indikator 1 yaitu relevansi tema dengan KI dan KD, ahli media menilai relevan, artinya hampir semua isi tema relevan dengan KI dan KD.
- b. Indikator 2 yaitu ketepatan merumuskan tujuan pembelajaran, dinilai baik, artinya hampir semua dari tujuan pembelajaran yang dirumuskan tepat dengan isi KI, KD, materi, dan indikator.
- c. Indikator 3 yaitu relevansi media *Picture in The Box* dengan tujuan pembelajaran dinilai sudah relevan, artinya hampir semua dari isi media relevan dengan tujuan pembelajaran
- d. Indikator 4 yaitu kesesuaian isi media *Picture in The Box* dengan materi pelajaran, dinilai sudah sesuai, artinya hampir semua dari isi media sesuai dengan materi pelajaran.
- e. Indikator 5 yaitu ketepatan gambar untuk kejelasan materi, dinilai tepat, artinya hampir semua gambar dari media *Picture in The Box* tepat untuk kejelasan materi pelajaran.

- f. Indikator 6 yaitu keterbacaan teks, dinilai jelas, artinya hampir semua teks dari media *Picture in The Box* jelas terbaca.
- g. Indikator 7 yaitu keserasian warna, dinilai serasi, artinya gambar dengan warna yang lebih muda/lembut, tulisan terbaca dan hampir semua gambar sesuai dengan konteks.
- h. Indikator 8 yaitu kemenarikan, dinilai menarik, artinya hampir semua isi media memiliki gambar, warna, konteks dan tulisan yang menarik.
- i. Indikator 9 yaitu kemudahan dalam penggunaan, dinilai mudah, artinya media dapat digunakan tanpa cara atau teknik tertentu dan dipegang dengan dua tangan.
- j. Pada indikator 10 yaitu membantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran, dinilai membantu, artinya media *Picture in The Box* membantu pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran IPS tetapi pendidik harus memberi penjelasan tentang materi pelajaran dengan singkat.
- k. Indikator 11 yaitu menarik minat, dinilai menarik, artinya media *Picture in The Box* menarik minat peserta didik.
- l. Indikator 12 yaitu membantu siswa memahami konsep materi IPS, dinilai membantu, artinya media *Picture in The Box* membantu peserta didik memahami konsep materi IPS tetapi perlu penjelasan pendidik tentang materi pelajaran dengan singkat.

Berdasarkan jumlah skor yang diperoleh, penilaian ahli materi terhadap media *Picture in The Box* diperoleh skor 36 dengan persentase kelayakan 75,00%. Dari penilaian ahli materi, maka media *Picture in The Box* dikategorikan layak, karena berada pada rentang nilai 62,50 – 81,25.

C. Reviu Ahli Proses Pembelajaran Terhadap Media *Picture in The Box* Pada Pembelajaran IPS

Reviu ahli proses pembelajaran dilakukan dalam rangka untuk mengetahui apakah media *Picture in The Box* mata pelajaran IPS SMP yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Ahli pembelajaran yang akan menilai dan memberi masukan adalah Prof. Dr. Sudjarwo, M.S. Beliau adalah dosen Pasca Sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Dengan latar belakang pendidikan S3 Sosiologi Universitas Padjajaran Bandung. Berdasarkan saran dan pendapat ahli tersebut, dilakukan analisis dan revisi atau perbaikan terhadap produk media yang akan dikembangkan. Saran yang diberikan oleh ahli proses pembelajaran terhadap desain awal media *Picture in The Box* yang dibuat sebagai berikut.

1. Media yang dibuat dapat membantu peserta didik untuk belajar sesuai dengan pendekatan saintifik.
2. Perbaiki penulisan RPP, sesuai dengan kegiatan didalam kelas.

Berdasarkan masukan dari ahli proses pembelajaran, kemudian peneliti merevisi media *Picture in The Box* yang telah dibuat sesuai dengan saran dari ahli proses pembelajaran. Setelah selesai, produk dinilai oleh ahli proses pembelajaran kembali. Adapun penilaian ahli proses pembelajaran terhadap media *Picture in The Box* yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.13 Penilaian ahli proses pembelajaran terhadap media *Picture in The Box* pada pembelajaran IPS kelas VII semester ganjil.

Indikator	skor	Keterangan
1. Relevansi tema dengan KI dan KD	3	Relevan
2. Ketepatan merumuskan tujuan pembelajaran	3	Baik
3. Relevansi media <i>picture in the box</i> dengan tujuan pembelajaran	3	Relevan
4. Kesesuaian isi media <i>picture in the box</i> dengan materi pelajaran	3	Sesuai
5. Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi	3	Tepat
6. Keterbacaan teks	3	Jelas
7. Keserasian warna	3	Serasi
8. Kemenarikan	3	Menarik
9. Kemudahan dalam penggunaan	4	Sangat Mudah
10. Membantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran IPS	4	Sangat Membantu
11. Menarik minat belajar	3	Menarik
12. Membantu peserta didik memahami konsep materi IPS	3	membantu
Jumlah skor	38	
Skor Maksimum	48	
Persentase	79,17	
Kriteria	Layak	

Sumber: Pengolahan Data Penelitian, November 2014.

Berdasarkan Tabel 3.13 dapat disimpulkan penilaian ahli proses pembelajaran sebagai berikut.

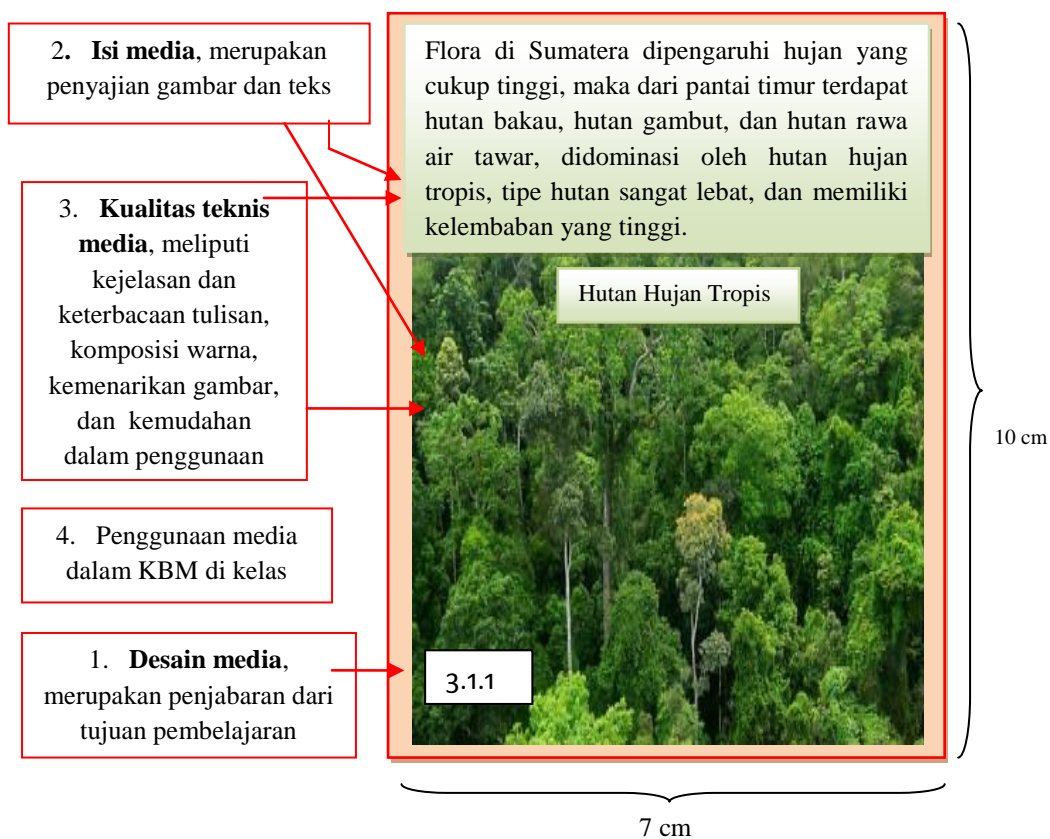
- a. Indikator 1 yaitu relevansi tema dengan KI dan KD, ahli media menilai relevan, artinya hampir semua isi tema relevan dengan KI dan KD.
- b. Indikator 2 yaitu ketepatan merumuskan tujuan pembelajaran, dinilai baik, artinya hampir semua dari tujuan pembelajaran yang dirumuskan tepat dengan isi KI, KD, materi, dan indikator.
- c. Indikator 3 yaitu relevansi media *Picture in The Box* dengan tujuan pembelajaran dinilai sudah relevan, artinya hampir semua dari isi media relevan dengan tujuan pembelajaran.
- d. Indikator 4 yaitu kesesuaian isi media *Picture in The Box* dengan materi pelajaran, dinilai sudah sesuai, artinya hampir semua dari isi media sesuai dengan materi pelajaran.

- e. Indikator 5 yaitu ketepatan gambar untuk kejelasan materi, dinilai tepat, artinya hampir semua gambar dari media *Picture in The Box* tepat untuk kejelasan materi pelajaran.
- f. Indikator 6 yaitu keterbacaan teks, dinilai jelas, artinya hampir semua teks dari media *Picture in The Box* jelas terbaca.
- g. Indikator 7 yaitu keserasian warna, dinilai serasi, artinya gambar dengan warna yang lebih muda/lembut, tulisan terbaca dan hampir semua gambar sesuai dengan konteks.
- h. Indikator 8 yaitu kemenarikan, dinilai menarik, artinya hampir semua isi media memiliki gambar, warna, konteks dan tulisan yang menarik.
- i. Indikator 9 yaitu kemudahan dalam penggunaan, dinilai sangat mudah, artinya media dapat digunakan tanpa cara atau teknik tertentu dan dipegang dengan satu tangan.
- j. Pada indikator 10 yaitu membantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran, dinilai sangat membantu, artinya media *Picture in The Box* membantu pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran IPS tanpa perlu pendidik memberi penjelasan tentang materi pelajaran.
- k. Indikator 11 yaitu menarik minat, dinilai menarik, artinya media *Picture in The Box* menarik minat peserta didik.
- l. Indikator 12 yaitu membantu siswa memahami konsep materi IPS, dinilai membantu, artinya media *Picture in The Box* membantu peserta didik memahami konsep materi IPS tetapi perlu penjelasan pendidik tentang materi pelajaran dengan singkat.

Berdasarkan jumlah skor yang diperoleh, penilaian ahli proses pembelajaran terhadap media *Picture in The Box* diperoleh skor 38 dengan persentase kelayakan 79,17%. Dari persentase penilaian ahli proses pembelajaran, maka media *Picture in The Box* dikategorikan layak, karena berada pada rentang nilai 62,50 – 81,25.

D. Produk Jadi Media *Picture in The Box* Setelah Validasi

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, dan ahli proses pembelajaran IPS, diperoleh produk jadi media *Picture in The Box* yang telah direvisi dan diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan oleh para ahli. Produk hasil revisi tersebut adalah produk media *Picture in The Box* berupa kartu bergambar fenomena alam dan sosial berukuran 10 cm x 7 cm, dilengkapi dengan variabel yang meliputi desain media, isi media, kualitas teknis media, dan penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas, serta uraian singkat tentang materi atau fenomena-fenomena tersebut. Satu contoh produk jadi media *Picture in The Box*, sebagai berikut.



Gambar 3.9: Satu contoh produk jadi media *Picture in The Box*
 Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=gambar+hutan+hujan+sumatera>

Produk tersebut selanjutnya akan diuji coba di lapangan untuk mengukur sejauh mana efektivitasnya. Produk jadi media *Picture in The Box* mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SMP kelas VII semester ganjil secara lengkap dapat dilihat pada Lampiran 15.

3.11.6 Ujicoba Utama

Pada tahap uji coba utama dilakukan tiga kali yaitu uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji terbatas dua kelas. Hasil uji coba ini untuk melihat kelayakan produk sebelum digunakan pada kondisi sebenarnya dilapangan. Kisi-kisi uji coba utama dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.14 Kisi-kisi penilaian uji kelompok perorangan, kelompok kecil, dan kelompok terbatas terhadap media *Picture in The Box*

Variabel	Indikator	Penilaian Peserta didik Berkemampuan			Nomor Item
		Tinggi	Sedang	Rendah	
Isi media <i>Picture in The Box</i>	1. Kesesuaian isi media <i>Picture in The Box</i> dengan materi pelajaran				1
	2. Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi				2
Kualitas media <i>Picture in The Box</i>	1. Keterbacaan teks				3
	2. Keserasian warna				4
	3. Kemenarikan				5
	4. Kemudahan dalam penggunaan				6
Proses pembelajaran di kelas dengan media <i>Picture in The Box</i>	1. Manarik minat belajar				7
	2. Membantu siswa memahami konsep materi IPS.				8

Sumber: Walker dan Hess dalam Arsyad (2014: 219).

Berdasarkan Tabel 3.14 penjelasan mengenai Variabel-variabel dalam media *Picture in The Box* sebagai berikut.

Pertama, isi media, merupakan penyajian gambar dan teks yang ditampilkan untuk memberikan penjelasan dan kejelasan terhadap materi pelajaran.

Kedua, kualitas teknis media, gambar-gambar yang ditampilkan harus jelas tulisannya dan terbaca, memiliki komposisi warna yang serasi, gambar-gambar yang menarik, dan kemudahan dalam penggunaan.

Ketiga, penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas, penyajian gambar dimaksudkan agar dapat memberikan kemudahan bagi pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran, menarik minat belajar peserta didik, dan membantu peserta didik memahami materi pelajaran.

Adapun kriteria penilaian media *Picture in The Box* untuk setiap indikator dapat dilihat pada Lampiran 22. Hasil penilaian kelompok perorangan, kelompok kecil, dan kelompok terbatas terhadap media *Picture in The Box* sebagai berikut.

A. Uji Perorangan (Evaluasi Satu-Satu)

Evaluasi satu-satu (*one to one evaluation*) atau uji perorangan dilakukan oleh tiga peserta didik kelas VII E SMPN 1 Kotabumi, mewakili peserta didik yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah masing-masing 1 (satu) orang, prosedur pengambilan sampel berdasarkan pada perolehan nilai mata pelajaran IPS berdasarkan peringkat di kelas. Hasilnya untuk melihat kejelasan proses penggunaan produk dalam KBM dan kelayakan produk bagi peserta didik, lalu diujikan kembali pada kelompok kecil.

1. Prosedur Pelaksanaan Uji Perorangan

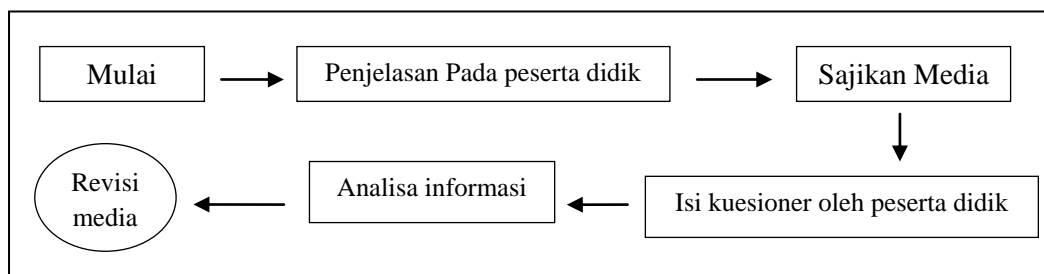
Prosedur pelaksanaan evaluasi media *Picture in The Box* tahap evaluasi satu-satu atau uji perorangan adalah sebagai berikut.

1. Menjelaskan kepada peserta didik bahwa kita sedang merancang sebuah media dan kita ingin mengetahui reaksi mereka terhadap media yang dibuat.
2. Menyajikan media dan minta kepada peserta didik untuk mempelajarinya.
3. Membagikan kuesioner dan minta peserta didik untuk mengisinya. Apabila mungkin adakan diskusi yang mendalam dengan beberapa peserta didik.

Beberapa pertanyaan yang perlu didiskusikan antara lain sebagai berikut.

- Menarik tidaknya media
 - Mengerti tidaknya peserta didik akan pesan yang disampaikan
 - Konsistensi tujuan dan materi program
 - Kejelasan contoh yang diberikan
 - dan lain-lain
4. Analisis data dan informasi yang terkumpul.

Atas dasar seluruh umpan balik yang diterima, media disempurnakan. Secara sederhana dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.10 Tahapan uji perorangan/evaluasi satu- satu.
Sumber: Peneliti.

2. Hasil Uji Perorangan

Evaluasi satu-satu (*one to one evaluation*) atau uji perorangan dilakukan oleh tiga peserta didik kelas VII E SMPN 1 Kotabumi, mewakili peserta didik yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah masing-masing 1 (satu) orang. Adapun hasil penilaian dari uji perorangan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.15 Hasil Penilaian Uji Perorangan Terhadap Media *Picture in The Box* Pada Pembelajaran IPS Kelas VII Semester Ganjil.

Kategori kelayakan media	Kelompok Perorangan		Total	
	F	%	F	%
Sangat Layak (81,25 - 100,00)	3	100,0	3	100,0
Layak (62,50 - 81,25)	0	0	0	0
Cukup layak (43,75 - 62,50)	0	0	0	0
Tidak layak (25,00 - 43,75)	0	0	0	0
N	3	100,0	3	100,0

Sumber: Pengolahan Data Hasil Penelitian, November 2014.

Berdasarkan tabel 3.15 dapat diketahui bahwa seluruh anggota uji perorangan yaitu 3 orang memberi penilaian sangat layak terhadap media pembelajaran *Picture in The Box*. Hal ini berarti produk pengembangan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Sadiman (2010: 45), kelayakan adalah aktualisasi pembelajaran ditinjau dari hasil validasi tim ahli serta hasil uji coba produk pada aspek yang telah ditetapkan. Jika hasil penilaian akhir (keseluruhan) pada setiap aspek penilaian mendapat nilai “baik” oleh tim ahli, maka produk hasil pengembangan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk lebih jelas mengenai hasil rekapitulasi penilaian uji perorangan dapat dilihat pada Lampiran 19. Penjabaran tiap-tiap indikator penilaian media *Picture in The Box* oleh kelompok perorangan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.16 Indikator Penilaian Media *Picture in The Box* oleh Kelompok Perorangan

Kategori Media Pembelajaran <i>Picture in The Box</i>	Kelompok Perorangan																Total	
	Indikator penilaian media <i>Picture in The Box</i>																	
	Kesesuaian isi		Ketepatan gambar		Keterbacaan teks		Keserasian warna		Kemenarikan		Kemudahan dalam penggunaan		Menarik minat belajar		Membantu memahami konsep materi IPS			
F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Sangat baik(4)	2	66,7	2	66,7	0	0	0	0	0	0	3	100,0	2	66,7	3	100,0	12	50,0
Baik (3)	1	33,3	1	33,3	3	100,0	3	100,0	3	100,0	0	0	1	33,3	0	0	12	50,0
Cukup (2)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Kurang (1)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
N	3	100,0	3	100,0	3	100,0	3	100,0	3	100,0	3	100,0	3	100,0	3	100,0	24	100,0

Sumber: Pengolahan Data Hasil Penelitian, 2014

Kategori Sangat Baik (4) = untuk kriteria: sangat sesuai, sangat tepat, sangat jelas, sangat serasi, sangat menarik, sangat mudah, sangat menarik minat, sangat membantu

Kategori Baik (3) = untuk kriteria: sesuai, tepat, jelas, serasi, menarik, mudah, menarik minat, membantu

Kategori Cukup (2) = untuk kriteria: cukup sesuai, cukup tepat, cukup jelas, cukup serasi, cukup menarik, cukup mudah, cukup menarik minat, cukup membantu

Kategori Kurang (1) = untuk kriteria: kurang sesuai, kurang tepat, kurang jelas, kurang serasi, kurang menarik, kurang mudah, kurang menarik minat, kurang membantu

Berdasarkan Tabel 3.16 dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Indikator 1 yaitu kesesuaian isi media dengan materi pelajaran. Dua peserta didik (66,7%) menilai sangat sesuai, satu peserta didik (33,3%) menilai sesuai, artinya semua dari isi media *Picture in The Box* sesuai dengan materi pelajaran.
- b. Indikator 2 yaitu ketepatan gambar untuk kejelasan materi. Dua peserta didik (66,7%) menilai sangat tepat, satu peserta didik (33,3%) menilai tepat, artinya semua gambar dari media *Picture in The Box* tepat untuk kejelasan materi pelajaran.
- c. Indikator 3 yaitu keterbacaan teks. Ketiga peserta didik (100%) menilai jelas, artinya hampir semua teks dari media *Picture in The Box* jelas terbaca.
- d. Indikator 4 yaitu keserasian warna. Ketiga peserta didik (100%) menilai serasi, artinya gambar dengan warna yang lebih muda/lembut, tulisan terbaca dan hampir semua gambar sesuai dengan konteks.
- e. Indikator 5 yaitu kemenarikan. Ketiga peserta didik (100%) menilai menarik, artinya hampir semua isi media memiliki gambar, warna, konteks dan tulisan yang menarik.
- f. Indikator 6 yaitu kemudahan dalam penggunaan. Ketiga peserta didik (100%) menilai sangat mudah, artinya media dapat digunakan tanpa cara atau teknik tertentu dan dapat dipegang dengan satu tangan.
- g. Indikator 7 yaitu menarik minat. Dua peserta didik (66,7%) menilai sangat menarik, satu peserta didik (33,3) menilai menarik, artinya media *Picture in The Box* sangat menarik minat peserta didik.
- h. Indikator 8 yaitu membantu memahami konsep materi IPS. Ketiga peserta didik (100%) menilai sangat membantu, artinya media *Picture in The Box* sangat membantu peserta didik memahami konsep materi IPS tanpa bantuan penjelasan dari pendidik.

Berdasarkan jumlah skor yang diperoleh dari setiap indikator, disimpulkan bahwa media *Picture in The Box* memiliki kategori sangat baik sebesar 50 persen dan

baik sebesar 50 persen. Jadi penilaian kelompok perorangan terhadap media *Picture in The Box* pada setiap indikatornya adalah baik dan sangat baik.

B. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh sembilan orang peserta didik pada kelas VII SMPN 1 Kotabumi yang mewakili peserta didik berkemampuan tinggi tiga orang, mewakili peserta didik berkemampuan sedang tiga orang, dan mewakili peserta didik berkemampuan rendah tiga orang. Prosedur pengambilan sampel berdasarkan pada perolehan nilai mata pelajaran IPS berdasarkan peringkat di kelas. Hasilnya untuk mengidentifikasi kekurangan produk setelah direvisi berdasarkan evaluasi perorangan baik oleh ahli maupun peserta didik. Kisi-kisi uji kelompok kecil dan angket penilaian uji kelompok kecil dapat dilihat pada Lampiran 18.

1. Prosedur Pelaksanaan Uji Kelompok Kecil

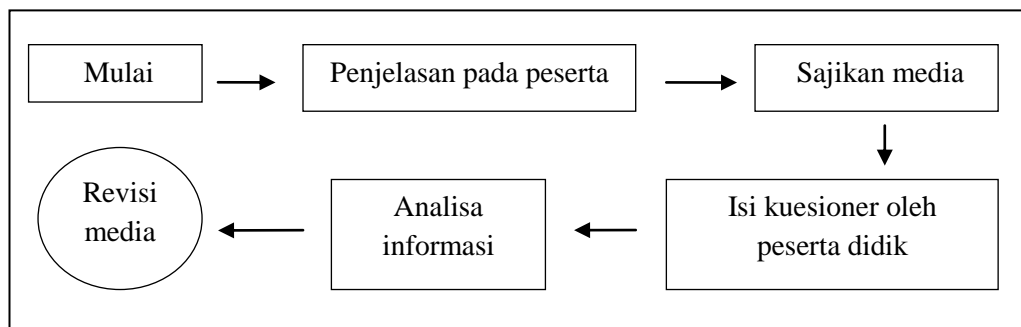
Prosedur pelaksanaan evaluasi media *Picture in The Box* tahap evaluasi kelompok kecil sebagai berikut.

1. Menjelaskan bahwa media berada pada tahap formatif dan memerlukan umpan balik untuk menyempurnakannya.
2. Menyajikan media dan minta kepada peserta didik untuk mempelajarinya.
3. Membagikan kuesioner dan minta peserta didik untuk mengisinya. Apabila mungkin adakan diskusi yang mendalam dengan beberapa peserta didik.
4. Beberapa pertanyaan yang perlu didiskusikan antara lain sebagai berikut.

- Menarik tidaknya media
- Mengerti tidaknya peserta didik akan pesan yang disampaikan
- Konsistensi tujuan dan materi program
- Kejelasan contoh yang diberikan
- dan lain-lain

5. Analisis data dan informasi yang terkumpul.

Atas dasar seluruh umpan balik yang diterima, media disempurnakan. Secara sederhana dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.11: Tahapan Evaluasi Kelompok Kecil
Sumber: Peneliti, 2014.

2. Hasil Uji Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh sembilan orang peserta didik pada kelas VII SMPN 1 Kotabumi. Hasil penilaian peserta didik dalam uji coba kelompok kecil terhadap media *Picture in The Box* pada tabel berikut.

Tabel 3.17 Hasil Penilaian Kelompok Kecil Terhadap Media *Picture in The Box* Pada Pembelajaran IPS Kelas VII Semester Ganjil.

Kategori kelayakan media	Kelompok Kecil		Total	
	F	%	F	%
Sangat Layak (81,25 – 100,00)	8	88,9	8	88,9
Layak (62,50 - 81,25)	1	11,1	1	11,1
Cukup layak (43,75 - 62,50)	0	0	0	0
Tidak layak (25,00 - 43,75)	0	0	0	0
N	9	100,0	9	100,0

Sumber: Pengolahan Data Hasil Penelitian, November 2014

Berdasarkan tabel 3.17 dapat diketahui bahwa dari 9 peserta didik anggota kelompok kecil, 8 peserta didik atau 88,9 % menilai media *Picture in The Box* sangat layak dan 1 peserta didik atau 11,1% memberikan penilaian layak. Hal ini berarti produk pengembangan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Sadiman (2010: 45), kelayakan adalah aktualisasi pembelajaran ditinjau dari hasil validasi tim ahli serta hasil uji coba produk pada aspek yang telah ditetapkan. Jika hasil penilaian akhir (keseluruhan) pada setiap aspek penilaian mendapat nilai “baik” oleh tim ahli, maka produk hasil pengembangan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Untuk lebih jelas mengenai hasil rekapitulasi penilaian uji coba kelompok kecil terhadap media *Picture in The Box*, dapat dilihat pada Lampiran 20. Penjabaran tiap-tiap indikator penilaian media *Picture in The Box* oleh kelompok kecil dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.18 Indikator Penilaian Media *Picture in The Box* oleh Kelompok Kecil

Kategori Media Pembelajaran <i>Picture in The Box</i>	Kelompok Kecil																Total		
	Indikator penilaian media <i>Picture in The Box</i>																		
	Kesesuaian isi		Ketepatan gambar		Keterbacaan teks		Keserasian warna		Kemenarikan		Kemudahan dalam penggunaan		Menarik minat belajar		Membantu memahami konsep materi IPS		F	%	
Sangat baik(4)	6	66,7	7	77,8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	22,2	7	77,8	22	30,6
Baik (3)	3	33,3	2	22,2	9	100,0	9	100,0	9	100,0	9	100,0	7	77,8	2	22,2	50	69,4	
Cukup (2)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Kurang (1)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
N	9	100,0	9	100,0	9	100,0	9	100,0	9	100,0	9	100,0	9	100,0	9	100,0	72	100,0	

Sumber: Pengolahan Data Hasil Penelitian, 2014

Kategori Sangat Baik (4) = untuk kriteria: sangat sesuai, sangat tepat, sangat jelas, sangat serasi, sangat menarik, sangat mudah, sangat menarik minat, sangat membantu

Kategori Baik (3) = untuk kriteria: sesuai, tepat, jelas, serasi, menarik, mudah, menarik minat, membantu

Kategori Cukup (2) = untuk kriteria: cukup sesuai, cukup tepat, cukup jelas, cukup serasi, cukup menarik, cukup mudah, cukup menarik minat, cukup membantu

Kategori Kurang (1) = untuk kriteria: kurang sesuai, kurang tepat, kurang jelas, kurang serasi, kurang menarik, kurang mudah, kurang menarik minat, kurang membantu

Berdasarkan Tabel 3.18 dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Indikator 1 yaitu kesesuaian isi media dengan materi pelajaran. Enam peserta didik (66,7%) menilai sangat sesuai, artinya semua dari isi media *Picture in The Box* sesuai dengan materi pelajaran, tiga peserta didik (33,3%) menilai sesuai, artinya hampir semua dari isi media *Picture in The Box* sesuai dengan materi pelajaran.
- b. Indikator 2 yaitu ketepatan gambar untuk kejelasan materi. Tujuh peserta didik (77,8%) menilai sangat tepat, dua peserta didik (22,2%) menilai tepat, artinya semua gambar dari media *Picture in The Box* tepat untuk kejelasan materi pelajaran.
- c. Indikator 3 yaitu keterbacaan teks. Sembilan peserta didik (100%) menilai jelas, artinya hampir semua teks dari media *Picture in The Box* jelas terbaca.
- d. Indikator 4 yaitu keserasian warna. Sembilan peserta didik (100%) menilai serasi, artinya gambar dengan warna yang lebih muda/lembut, tulisan terbaca dan hampir semua gambar sesuai dengan konteks.
- e. Indikator 5 yaitu kemenarikan. Sembilan peserta didik (100%) menilai menarik, artinya hampir semua isi media memiliki gambar, warna, konteks dan tulisan yang menarik.
- f. Indikator 6 yaitu kemudahan dalam penggunaan. Sembilan peserta didik (100%) menilai sangat mudah, artinya media dapat digunakan tanpa cara atau teknik tertentu dan dapat dipegang dengan satu tangan.
- g. Indikator 7 yaitu menarik minat. Dua peserta didik (22,2%) menilai sangat menarik, artinya media *Picture in The Box* sangat menarik minat peserta didik, tujuh peserta didik (77,8%) menilai menarik, artinya media *Picture in The Box* menarik minat peserta didik.
- h. Indikator 8 yaitu membantu memahami konsep materi IPS. Tujuh peserta didik (77,8%) menilai sangat membantu, artinya media *Picture in The Box* sangat membantu peserta didik memahami konsep materi IPS tanpa bantuan penjelasan dari pendidik. Dua peserta didik (22,2%) menilai membantu, artinya media *Picture in The Box* membantu peserta didik memahami konsep materi IPS tetapi perlu penjelasan pendidik tentang materi pelajaran dengan singkat.

Berdasarkan jumlah skor yang diperoleh dari setiap indikator, disimpulkan bahwa media *Picture in The Box* memiliki kategori sangat baik sebesar 30,6 persen dan baik sebesar 69,4. Jadi penilaian kelompok kecil terhadap media *Picture in The Box* pada setiap indikatornya adalah baik dan sangat baik.

Produk media *Picture in The Box* yang dikembangkan dalam penelitian ini, juga diujicoba terbatas di dua kelas dengan jumlah 66 peserta didik. Adapun hasil penilaian peserta didik dalam ujicoba terbatas di kelas terhadap media *Picture in The Box* sebagai berikut.

Tabel 3.19 Hasil Penilaian Uji Coba Terbatas Terhadap Media *Picture in The Box* Pada Pembelajaran IPS Kelas VII Semester Ganjil.

Kategori kelayakan media	Kelompok Kecil		Total	
	F	%	F	%
Sangat Layak (81,25 - 100,00)	47	71,2	47	71,2
Layak (62,50 - 81,25)	19	28,8	19	28,8
Cukup layak (43,75 - 62,50)	0	0	0	0
Tidak layak (25,00 - 43,75)	0	0	0	0
N	66	100,0	66	100,0

Sumber: Pengolahan Data Hasil Penelitian, November 2014

Berdasarkan tabel 3.19 dapat diketahui bahwa dari 66 peserta didik anggota ujicoba terbatas, 47 peserta didik atau 71,2 % menilai media *Picture in The Box* sangat layak dan 19 peserta didik atau 28,8% memberikan penilaian layak. Hal ini berarti produk pengembangan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk lebih jelas mengenai hasil rekapitulasi penilaian uji coba terbatas terhadap media *Picture in The Box*, dapat dilihat pada Lampiran 21. Penjabaran tiap-tiap indikator penilaian media *Picture in The Box* oleh kelompok perorangan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.20 Indikator Penilaian Media *Picture in The Box* oleh Kelompok Terbatas

Kategori Media Pembelajaran <i>Picture in The Box</i>	Kelompok Terbatas																Total	
	Indikator penilaian media <i>Picture in The Box</i>																	
	Kesesuaian isi		Ketepatan gambar		Keterbacaan teks		Keserasian warna		Kemenarikan		Kemudahan dalam penggunaan		Menarik minat belajar		Membantu memahami konsep materi IPS			
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Sangat baik(4)	32	48,5	32	48,5	15	22,7	13	19,7	4	6,1	60	90,9	26	39,4	30	45,5	212	40,2
Baik (3)	34	51,5	34	51,5	51	72,3	53	80,3	62	93,9	9	9,1	40	60,1	36	54,5	316	59,8
Cukup (2)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Kurang (1)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
N	66	100,0	66	100,0	66	100,0	66	100,0	66	100,0	66	100,0	66	100,0	66	100,0	528	100,0

Sumber: Pengolahan Data Hasil Penelitian, 2014

Kategori Sangat Baik (4) = untuk kriteria: sangat sesuai, sangat tepat, sangat jelas, sangat serasi, sangat menarik, sangat mudah, sangat menarik minat, sangat membantu

Kategori Baik (3) = untuk kriteria: sesuai, tepat, jelas, serasi, menarik, mudah, menarik minat, membantu

Kategori Cukup (2) = untuk kriteria: cukup sesuai, cukup tepat, cukup jelas, cukup serasi, cukup menarik, cukup mudah, cukup menarik minat, cukup membantu

Kategori Kurang (1) = untuk kriteria: kurang sesuai, kurang tepat, kurang jelas, kurang serasi, kurang menarik, kurang mudah, kurang menarik minat, kurang membantu

Berdasarkan tabel 3.20 dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Indikator 1 yaitu kesesuaian isi media dengan materi pelajaran. 32 peserta didik (48,5%) menilai sangat sesuai, artinya semua dari isi media *Picture in The Box* sesuai dengan materi pelajaran. 34 peserta didik (51,5) menilai sesuai, artinya hampir semua dari isi media *Picture in The Box* sesuai dengan materi pelajaran.
- b. Indikator 2 yaitu ketepatan gambar untuk kejelasan materi. 32 peserta didik (48,5%) menilai sangat tepat, artinya semua gambar dari media *Picture in The Box* tepat untuk kejelasan materi pelajaran. 34 peserta didik (51,5%) menilai tepat, artinya, hampir semua gambar dari media *Picture in The Box* tepat untuk kejelasan materi pelajaran.
- c. Indikator 3 yaitu keterbacaan teks. 15 peserta didik (22,7%) menilai sangat jelas artinya semua teks dari media *Picture in The Box* jelas terbaca. 51 peserta didik (72,3%) menilai jelas, artinya hampir semua teks dari media *Picture in The Box* jelas terbaca.
- d. Indikator 4 yaitu keserasian warna. 13 peserta didik (19,7%) menilai sangat serasi, artinya gambar memiliki warna yang lembut, tulisan terbaca, dan semua gambar sesuai dengan konteks. 53 peserta didik (80,3%) menilai serasi, artinya gambar dengan warna yang lebih muda/lembut, tulisan terbaca dan hampir semua gambar sesuai dengan konteks.
- e. Indikator 5 yaitu kemenarikan. 4 peserta didik (6,1%) menilai sangat menarik, 62 peserta didik (93,9%) menilai menarik, artinya semua isi media memiliki gambar, warna, konteks dan tulisan yang menarik.
- f. Indikator 6 yaitu kemudahan dalam penggunaan. 60 peserta didik (90,9%) menilai sangat mudah, artinya media dapat digunakan tanpa cara atau teknik tertentu dan dapat dipegang dengan satu tangan. 6 peserta didik (9,1%) menilai mudah, artinya media dapat digunakan tanpa cara atau teknik tertentu dan dipegang dengan dua tangan.
- g. Indikator 7 yaitu menarik minat. 26 peserta didik (39,4%) menilai sangat menarik, artinya media *picture in the box* sangat menarik minat peserta didik.

40 peserta didik (60,1%) menilai menarik, artinya media *Picture in The Box* menarik minat peserta didik.

- h. Indikator 8 yaitu membantu memahami konsep materi IPS. 30 peserta didik (45,5%) menilai sangat membantu, artinya media *Picture in The Box* sangat membantu peserta didik memahami konsep materi IPS tanpa bantuan penjelasan dari pendidik. 36 peserta didik (54%) menilai membantu, artinya media *Picture in The Box* membantu peserta didik memahami konsep materi IPS tetapi perlu penjelasan pendidik tentang materi pelajaran dengan singkat.

Berdasarkan jumlah skor yang diperoleh dari setiap indikator, disimpulkan bahwa media *Picture in The Box* memiliki kategori sangat baik sebesar 40,2 persen dan baik sebesar 59,8 persen. Jadi penilaian kelompok ujicoba terbatas terhadap media *Picture in The Box* pada setiap indikatornya adalah baik dan sangat baik.

Selain ujicoba terbatas di kelas, penilaian media *Picture in The Box* juga dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 1 Kotabumi. Adapun hasil penilaian guru dapat dilihat pada Lampiran 22.

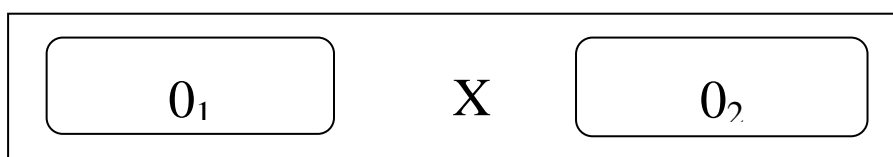
3.11.7 Revisi Produk Hasil Ujicoba

Setelah melakukan ujicoba perorangan, ujicoba kelompok kecil, ujicoba terbatas, dan ujicoba yang dilakukan oleh seorang guru mata pelajaran IPS, maka disimpulkan produk media *Picture in The Box* tidak perlu direvisi. Tahap selanjutnya adalah melakukan ujicoba utama untuk mengetahui efektifitas produk yang telah dihasilkan. Berarti penelitian ini sudah pada tahap ke delapan dari prosedur penelitian pengembangan Borg *and* Gall.

3.11.8 Merancang dan Melaksanakan Ujicoba Lapangan

Evaluasi lapangan atau *field evaluation* adalah tahap akhir dari evaluasi formatif yang perlu dilakukan. Pada tahap ujicoba lapangan, peneliti mengadakan uji produk akhir media *Picture in The Box* IPS SMP kelas VII yang telah dibuat dan direvisi. Kegiatan ujicoba produk dalam penelitian pengembangan ini, dilakukan dengan uji eksperimen yaitu membandingkan hasil *posttest* kelas eksperimen yang proses pembelajarannya menggunakan produk akhir media *Picture in The Box* dengan hasil *posttest* kelas kontrol yang proses pembelajarannya menggunakan media bukan *Picture in The Box*. Untuk mengetahui efektivitas hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol akan dilakukan uji *t-test* sampel (*related*) dan dianalisis dengan SPSS 19. Dari hasil uji *t-test* sampel (*related*) akan diketahui sejauh mana efektivitas penggunaan media *Picture in The Box* dalam proses pembelajaran IPS kelas VII.

Adapun desain eksperimen ini adalah sebagai berikut.



Gambar 3.12 Desain eksperimen dengan kelompok kontrol (*Pretest- posttest control group desain*) (Sugiyono,2013:416).

Gambar tersebut dapat dijelaskan bahwa ujicoba produk dilakukan dengan membandingkan hasil *posttest* O_1 dan O_2 . O_1 adalah nilai *posttest* peserta didik yang pembelajarannya menggunakan media *Picture in The Box*, sedangkan O_2 adalah nilai *posttest* yang proses pembelajarannya menggunakan media bukan *Picture in The Box*. Selanjutnya efektivitas penggunaan media *Picture in The Box*

diukur dengan cara membandingkan antara nilai hasil belajar kelas eksperimen (01) dan kelas kontrol (02). Jika secara statistik terdapat perbedaan maka *Picture in The Box* sebagai media pembelajaran dapat dikatakan efektif.

Aktivitas belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diamati pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan bantuan lembar observasi aktivitas belajar peserta didik. Setiap peserta didik diamati aktivitasnya secara klasikal dengan memberi nilai pada lembar observasi. Setelah observasi lalu dihitung jumlah aktivitas yang telah dilakukan, kemudian dipresentasikan.

Prosedur pelaksanaan evaluasi media tahap ujicoba lapangan adalah sebagai berikut.

1. Memilih kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII F sebagai kelas kontrol dengan jumlah masing-masing 34 peserta didik dari berbagai tingkat kemampuan.
2. Melakukan pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan *treatment/tindakan*.
3. Melakukan proses belajar mengajar sesuai dengan tindakan yang akan diberikan, yaitu menggunakan media *Picture in The Box* pada kelas eksperimen dan media bukan *Picture in The Box* pada kelas kontrol.
4. Mencatat semua respon yang muncul dari peserta didik selama sajian.
5. Memberikan tes (post-test) untuk mengetahui pencapaian hasil belajar setelah dilakukan tindakan. Analisis data dan informasi yang diperoleh dalam kegiatan ini dengan mengaju pada Kriteria Ketuntasan Klasikal yaitu (KKM).
6. Atas dasar itu media dikatakan efektif atau tidak setelah dilakukan analisis statistik uji -t.