

ABSTRAK

MEDIA GAMBAR DI DALAM KOTAK (*PICTURE IN THE BOX*) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 1 KOTABUMI

Oleh

Dian Afuarita

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran bernama media '*Picture in The Box*' dan untuk menganalisis efektifitas penggunaa media *Picture in The Box* dalam meningkatkan hasil belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMPN 1 Kotabumi yang terdiri dari delapan kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, pada dua kelas yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media *Picture in The Box* dan kelas VII F sebagai kelas kontrol yang menggunakan media bukan *Picture in The Box* (Peta, Atlas, Globe, Papan Tulis, Batuan, dan LCD). Analisis data menggunakan uji t, yaitu jika t-hitung lebih besar dari t-tabel maka media *Picture in The Box* dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS. Hasil penelitian adalah (1) media "*Picture in The Box*" yang telah dinilai oleh para ahli dan peserta didik dengan desain pengembangan media menggunakan desain Dick and Carey, dinyatakan layak digunakan; (2) penggunaan media "*Picture in The Box*" efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar kelas kontrol. Hasil analisis diperoleh nilai koefisien t-hitung lebih besar dari t-tabel, sehingga pembelajaran menggunakan media "*Picture in The Box*" dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Kata kunci: media *Picture in The Box*, pembelajaran IPS, hasil belajar