

# **MEDIA PICTURE IN THE BOX UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPS<sup>1)</sup>**

**Oleh**

**Dian Afuarita<sup>2)</sup>, Sudjarwo<sup>3)</sup>, Trisnaningsih<sup>4)</sup>**

This research aimed to produce visual media which was an image packaged in media card that is named Picture in The Box and to know the extent of effectiveness of media Picture in The Box in Social Studies learning. The research method used was Research and Development. The result of the development research concluded that, (1) the assessment from media expert, content expert, teaching-learning expert and students toward the product developed had relevant criteria, good, appropriate, precise, clear, harmonious, attractive, easy to use, and help the learning process of Social Studies and was stated fit to use; (2) the result of product trial of media Picture in The Box developed got the conclusion that the average of learning result in experimental class which used media Picture in The Box was higher than control class which not used Picture in The Box media.

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk media visual berupa gambar dikemas dalam bentuk kartu diberi nama media Picture in The Box dan untuk mengetahui sejauh mana efektifitas media Picture in The Box dalam pembelajaran IPS. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development. Hasil penelitian pengembangan ini menyimpulkan bahwa, (1) penilaian ahli media, ahli materi, ahli proses pembelajaran, dan peserta didik terhadap produk yang dikembangkan memiliki kriteria relevan, baik, sesuai, tepat, jelas, serasi, menarik, mudah digunakan, dan membantu dalam proses pembelajaran, maka dinyatakan layak digunakan; (2) hasil uji coba produk media Picture in The Box yang dikembangkan diperoleh kesimpulan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan media Picture in The Box lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang menggunakan media bukan Picture in The Box.

**Kata kunci:** media picture in the box, pembelajaran ips, pengembangan

---

<sup>1)</sup> Tesis Pasca sarjana Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

<sup>2)</sup> Mahasiswa Pasca sarjana Program Studi Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung, Jl. Sumantri Brojonegoro No 1, Gedung Meneng, Bandar Lampung. Email: dianafuarita@yahoo.co.id No Hp 085273964519

<sup>3)</sup> Dosen Pasca sarjana Program Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung, Jl. Sumantri Brojonegoro No 1, Gedung Meneng, Bandar Lampung 35145, Tel.(0721) 704624, Faks. (0721) 704624

<sup>4)</sup> Dosen Pasca sarjana Program Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung, Jl. Sumantri Brojonegoro No 1, Gedung Meneng, Bandar Lampung 35145, Tel.(0721) 704624, Faks. (0721) 704624

## PENDAHULUAN

Pendidik dalam suatu proses pembelajaran harus dapat memanfaatkan atau mengembangkan sebuah media pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan sarana yang dapat mempermudah dalam rangka menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi peserta didik kelas VII, merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit. Hal tersebut disebabkan mata pelajaran IPS terdiri dari materi yaitu sejarah, ekonomi, geografi, dan sosiologi sehingga kompetensi yang harus dikuasai peserta didik cukup banyak. Selain itu peserta didik dituntut untuk dapat memahami konsep yang terkait dengan materi sejarah, ekonomi dan geografi dan sosiologi secara terpadu. Banyaknya kompetensi dan materi yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam pelajaran IPS, jika diiringi dengan kreativitas dan inovasi pendidik dalam proses belajar mengajar maka akan mudah disampaikan dan diterima oleh peserta didik. Kreativitas dan inovasi yang dimaksud adalah kemampuan pendidik menyediakan media pembelajaran IPS yang mampu merangsang aktivitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kriteria yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media pembelajaran adalah dukungan terhadap bahan pelajaran, biaya dan kemudahan membuat serta memperolehnya. Apabila media yang sesuai belum tersedia maka pendidik berupaya untuk mengembangkannya sendiri. Adapun pengembangan media pembelajaran yang dapat dikerjakan sendiri oleh pendidik menurut (Arsyad, 2014: 101) adalah (1) media berbasis *visual* yang meliputi *gambar*, *chart*, *grafik*, *transparansi* dan *slide*; (2) media berbasis *audio-visual* yang meliputi *video*, dan *audio-tape*; (3) media berbasis komputer yang meliputi komputer dan video interaktif (Arsyad, 2014: 101).

Proses pembelajaran akan terjadi jika terjadi interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan media pembelajaran. Dalam suatu proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran tidak terbatas pada media yang sifatnya konvensional yang sudah tersedia di sekolah. Sebagai seorang pendidik yang profesional dalam proses pembelajaran perlu meningkatkan kemampuan dan mengembangkan inovasi pembelajaran yang dapat mempercepat tercapainya tujuan pembelajaran.

Dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang optimal pendidik dapat menempuh berbagai cara antara lain dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang mudah dibuat oleh pendidik dan menarik perhatian peserta didik. Landasan pengembangan sebuah media pembelajaran menurut (Daryanto, 2011: 11-15) secara ringkas sebagai berikut; (1) *landasan filosofis*; (2) *landasan psikologis*; (3) *landasan teknologis*; (4) *landasan empiris*.

Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada peserta didik. Dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membantu pendidik meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu dalam setiap kegiatan belajar mengajar hendaknya pendidik mampu menyediakan dan menyiapkan media pembelajaran untuk membantu mempermudah proses belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Menurut (Sudjana dan Rivai, 2011:2), manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah: (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, (3) metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak bosan; (4) siswa dapat lebih banyak melakukan aktivitas belajar, sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah visual berupa gambar yang diberi nama media *Picture in The Box*. Dengan menggunakan media *Picture in The Box* sebagai media pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat memahami dan menguraikan konsep-konsep dalam proses pembelajaran IPS, dengan memahami konsep-konsep yang diajarkan melalui media *Picture in The Box*, peserta didik dapat penguasaan materi mata pelajaran IPS sehingga akan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain itu media *Picture in The Box* dapat dibuat sendiri oleh pendidik menyesuaikan dengan kondisi dan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik.

Terbatasnya media pembelajaran untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah perlu dicari solusi pemecahannya. Salah satu solusinya adalah membuat media pembelajaran yang sederhana sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan pendidik dalam menyediakan media pembelajaran. Media *Picture in The Box* merupakan media yang dapat dibuat oleh pendidik di tengah keterbatasan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan pengembangan media *Picture in The Box* pada mata pelajaran IPS SMP kelas VII semester ganjil tersebut diharapkan peserta didik dapat belajar mandiri dan dengan mudah dapat memahami konsep-konsep pada mata pelajaran IPS SMP yang begitu luas.

Media *Picture in The Box* sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPS diharapkan dapat menarik aktivitas belajar sehingga peserta didik dapat memahami konsep-konsep yang terdapat dalam materi pelajaran IPS. Pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep IPS yang diajarkan akan mempermudah peserta didik memahami dan menguasai materi IPS. Berdasarkan uraian di atas perlu dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan judul “Media *Picture in The Box* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS di SMPN 1 Kotabumi”. Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) menghasilkan media pembelajaran yang bernama media *Picture in The Box* mata pelajaran IPS kelas VII semester ganjil yang dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mengatasi keterbatasan media di sekolah, (2) mengetahui efektivitas penggunaan media *Picture in The Box* pada mata pelajaran IPS kelas VII semester ganjil di SMPN 1 Kotabumi Lampung Utara tahun pelajaran 2014/2015.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian pengembangan media *Picture in The Box* mata pelajaran IPS SMP ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R & D)*. Menurut Borg & Gall dalam (Pargito, 2009:50) penelitian pengembangan terdiri terdiri dari sepuluh langkah yaitu, (1) *Research and information collecting includes needs assessment*; (2) *planning*; (3) *develop preliminary form of product*; (4) *preliminary field testings*; (5) *main product revision*; (6) *main field testing*;

(7) *Operational product revision*; (8) *operational field testing*; (9) *final product revision*; (10) *desseminatin and implementation*.

Langkah pertama merupakan penelitian pendahuluan yaitu melakukan penelitian dan pengumpulan informasi tentang kondisi belajar peserta didik, kesulitan-kesulitan belajar yang dialami peserta didik, ketersediaan dan kebutuhan media pembelajaran IPS di sekolah. Langkah kedua yaitu melakukan perencanaan dilihat dari hasil penelitian pendahuluan, menentukan produk dan desain produk yang akan dikembangkan. Langkah ketiga yaitu pengembangan produk awal menggunakan desain model pembelajaran Dick and Carey meliputi, (1) *identify instructional goals*; (2) *conduct instructional analysis*; (3) *analyze learnrs and contexts*; (4) *write performance objectives*; (5) *develop assessment instruments*; (6) *develop instructional strategy*; (7) *develop and select instructional materials*; (8) *design and conduct formative avaluation of instruction*; (9) *resive instruction*; (10) *design and conduct summative evaluation* (Pribadi, 2010:99). Langkah keempat, ujicoba pendahuluan yaitu validasi produk dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli proses pembelajaran. Langkah kelima, melakukan revisi produk hasil dari reuiu para ahli. Langkah keenam, ujicoba utama dilakukan oleh kelompok perorangan, kelompok kecil, kelompok terbatas, dan pendidik mata pelajaran IPS. Langkah ketujuh, melakukan revisi produk hasil ujicoba utama. Langkah kedelapan, ujicoba operasional/lapangan, dilakukan proses pembelajaran yang sebenarnya dengan membandingkan kelas eksperimen menggunakan produk media *Picture in The Box* dengan kelas kontrol menggunakan media bukan *Picture in The Box*. Langkah kesembilan, melakukan revisi hasil ujicoba opreasional/lapangan.

Tempat penelitian pengembangan media *Picture in The Box* mata pembelajaran IPS dilaksanakan di SMPN 1 Kotabumi Kabupaten Lampung Utara. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015 di SMPN 1 Kotabumi. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII F sebagai kelas kontrol. Sedangkan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket, observasi dan soal

tes pilihan jamak. Teknik analisis data menggunakan *T test* untuk menguji efektivitas produk yang dikembangkan peneliti.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian dan pengembangan ini menjawab dua pertanyaan penelitian yaitu mengembangkan media *Picture in The Box* sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran *Picture in The Box* pada mata pelajaran IPS.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran IPS SMP kelas VII semester ganjil yang bernama media *Picture in The Box*. Media pembelajaran merupakan faktor yang cukup penting dalam kegiatan pembelajaran, pendidik dapat memodifikasi atau membuat sebuah media, dimana media tersebut akan dapat bermanfaat sebagai sarana interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media *Picture in The Box* sebagai media pembelajaran IPS kelas VII ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya media pembelajaran di sekolah serta sistem belajar yang berpusat pada guru. Kondisi tersebut berdampak pada kurangnya interaksi guru dengan peserta didik, maupun peserta didik dengan peserta didik. Hal ini menyebabkan menurunnya aktivitas belajar peserta didik, akibatnya berdampak pada hasil belajar peserta didik yang kurang memuaskan.

Media *Picture in The Box* sebagai media pembelajaran IPS ini berdasarkan pada beberapa teori. Teori yang pertama adalah teori *behaviorisme* yang berpendapat bahwa peserta didik akan aktif dan mencapai tujuan belajar yang diharapkan jika diberi rangsangan. Konsep dan gambar yang terdapat didalam media *Picture in The Box* diharapkan dapat merangsang dan mengembangkan imajinasi peserta didik untuk berfikir, menjabarkan konsep dan mengemukakan pendapat sesuai dengan materi yang terdapat dalam media *Picture in The Box*. Teori belajar yang kedua adalah teori belajar kognitif. Media *Picture in The Box* yang digunakan dalam pembelajaran IPS SMP dapat memicu perkembangan kognitif peserta didik, konsep dan pertanyaan yang terdapat dalam LKPD dan dibantu media *Picture in The Box* merupakan materi yang harus dicari jawabannya. Proses

menjabarkan konsep tersebut akan meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Peningkatan kemampuan kognitif peserta didik tersebut dapat dilihat pada hasil belajar yang diperolehnya. Teori belajar ketiga adalah teori belajar *konstruktivisme*, dengan media *Picture in The Box* diharapkan dapat menggali pemahaman peserta didik tentang konsep-konsep yang akan dibelajarkan, mengembangkan sikap ingin tahu peserta didik dan merekonstruksi sebuah konsep menjadi pengetahuan baru bagi peserta didik. Dan teori keempat adalah Teori *humanistis* digunakan sebagai landasan teori dalam penelitian ini yakni dengan menggunakan media *Picture in The Box*, peserta didik dapat menjabarkan suatu konsep dan menggabungkan suatu konsep menjadi suatu konsep yang utuh. Dengan demikian melalui pembelajaran dengan media *Picture in The Box* peserta didik dirangsang untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik mendapat pengalaman kongkrit dalam kegiatan belajar.

Pembelajaran dengan media *Picture in The Box* harus dipadukan dengan metode yang tepat. Oleh karena itu media yang dikembangkan dalam penelitian ini dilengkapi dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. RPP yang terdapat dalam produk pengembangan ini dapat dijadikan acuan dalam proses pembelajaran menggunakan media *Picture in The Box*. Selain RPP, media *Picture in The Box* juga dilengkapi dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai pedoman pendidik dalam memberikan materi pelajaran, serta buku panduan bagi pendidik dalam menggunakan media *Picture in The Box*.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan Borg *and* Gall, sedangkan tahap pengembangan produk mengikuti langkah-langkah desain pengembangan instruksional dari Dick *and* Carey. Dari hasil validasi ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran dan ahli proses pembelajaran IPS, media yang dikembangkan layak digunakan. Berdasarkan validasi tersebut selanjutnya diadakan uji perorangan, uji kelompok kecil, uji kelompok terbatas, dan uji coba lapangan yang dilakukan pada kelas VII di SMPN 1 Kotabumi yaitu kelas VII A berjumlah 34 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas VII F berjumlah 34 peserta didik sebagai kelas kontrol.

Efektifitas penggunaan media *Picture in The Box* diuji dengan uji t. Hasil t hitung sebesar 5,667 dan t tabel sebesar 1,995 terlihat bahwa t hitung > t tabel atau  $5,667 > 1,995$  artinya terdapat perbedaan hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan media *Picture in The Box* dengan hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan media bukan *Picture in The Box*. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan media *Picture in The Box* efektivitasnya lebih tinggi daripada media bukan *Picture in The Box*. Berdasarkan hasil uji efektivitas produk, maka media *Picture in The Box* dinyatakan efektif sehingga layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPS SMP kelas VII.

Pengembangan media *Picture in The Box* dalam penelitian ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh (Daryanto, 2011:5-6) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah salah satu sarana yang pada dasarnya bertujuan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi, sehingga media pembelajaran dapat membantu guru dalam mencapai keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran. Media adalah segala jenis sarana pendidikan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi.

Landasan teoritis penggunaan media *Picture in The Box* mengacu pada pendapat Levie & Levie (Arsyad, 2014:12) yang menyatakan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep. Baugh (Arsyad, 2014:13), menyatakan perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya. Sementara itu, Dale (Arsyad, 2014:13), memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, penggunaan media *Picture in The Box* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena

media *Picture in The Box* merupakan media visual yang dalam proses pembelajaran dominan menggunakan indera pandang. Peserta didik menggunakan indera pandang untuk mempelajari, mengamati, dan menghubungkan konsep gambar-gambar dan teks yang terdapat dalam media *Picture in The Box*.

Efektivitas penggunaan media *Picture in The Box* sebagai media atau alat bantu dalam proses pembelajaran sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Levie & Lentz dalam (Arsyad, 2014:20-21) bahwa fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi efektif, (c) fungsi Kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris. Dijelaskan sebagai berikut.

1. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Media gambar dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.
2. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya emosi yang menyangkut masalah sosial.
3. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Penelitian pengembangan media *Picture in The Box* pada mata pelajaran IPS SMP ini termasuk dalam ruang lingkup pendidikan IPS. Dalam pendidikan IPS terdapat

lima tradisi. Adapun lima tradisi pada tujuan inti pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah sebagai berikut.

1. Ilmu pengetahuan sosial sebagai transmisi kewarganegaraan.
2. Ilmu pengetahuan sosial sebagai ilmu-ilmu sosial.
3. Ilmu pengetahuan sosial sebagai refleksi inquiri.
4. Ilmu pengetahuan sosial sebagai kritik kehidupan sosial.
5. Ilmu pengetahuan sosial sebagai pengembangan pribadi individu (Sapriya, 2009:13-14).

Berdasarkan kelima tradisi atau perspetif yang dikemukakan tersebut, pengembangan media *Picture in The Box* pada mata pelajaran IPS termasuk dalam tiga tradisi IPS yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Penggunaan media *Picture in The Box* pada mata pelajaran IPS, peserta didik diharapkan dapat menemukan dan memahami konsep-konsep dalam mata pelajaran IPS. Menemukan konsep dan memahaminya menjadi sebuah pengetahuan termasuk dalam kawasan pendidikan ilmu pengetahuan sosial refleksi inquiri.
2. Konsep-konsep yang terdapat dalam media pembelajaran *Picture in The Box* merupakan upaya untuk menyampaikan atau memberikan materi pendidikan IPS kepada peserta didik. Hal tersebut termasuk dalam kawasan pendidikan ilmu pengetahuan sosial sebagai pendidikan ilmu-ilmu sosial sosial.
3. Penggunaan media *Picture in The Box* pada mata pelajaran IPS, membantu peserta didik untuk kritik terhadap kehidupan sosial. Pengambilan keputusan yang rasional dan tindakan aksi sosial terlihat pada bagaimana peserta didik menemukan solusi dalam menjawab setiap permasalahan yang dihadapi, serta menentukan sikap dan tindakan apa yang harus dilakukan untuk mencari solusi dan menyelesaikan permasalahan tersebut.

Produk hasil penelitian pengembangan ini setelah melalui uji coba lapangan, maka didapat produk akhir media *Picture in The Box* mata pelajaran IPS kelas VII semester ganjil. Selanjutnya media *Picture in The Box* tersebut dapat diproduksi atau dicetak dalam bentuk kartu dengan ukuran 10 cm x 7 cm dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPS di sekolah.

Walaupun media *Picture in The Box* merupakan media sederhana ditengah media pembelajaran berbasis teknologi, tetapi hadirnya media *Picture in The Box* dirasakan sangat membantu karena media ini mudah digunakan oleh pendidik dan peserta didik, sangat mewakili isi materi dan tidak tergantung pada komputer, proyektor, dan listrik. Kemudian yang terpenting adalah media *Picture in The Box* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik, serta menginspirasi pendidik lainnya untuk kreatif membuat media pembelajaran.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan, penelitian pengembangan media *Picture in The Box*, dapat disimpulkan bahwa, (1) produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran IPS kelas VII semester ganjil yang diberi nama media *Picture in The Box*. Pengembangan produk media tersebut diawali dengan *need assesment* yang memperoleh data bahwa perlu dikembangkan media pembelajaran IPS. Tahap pengembangan produk media *Picture in The Box* mengikuti langkah-langkah desain insruksional Dick *and* Carey, sehingga hasilnya dapat dipertanggungjawabkan. Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli proses pembelajaran IPS media *Picture in The Box* yang dikembangkan layak untuk digunakan. Oleh karena itu, media *Picture in The Box* dapat dijadikan alternatif sebagai media pembelajaran di sekolah; (2) Hasil belajar peserta didik kelas eksperimen memiliki rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar peserta didik kelas kontrol. Hasil analisis statistik menunjukkan pembelajaran dengan media *Picture in The Box* terbukti lebih efektif. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis uji t yang menunjukkan bahwa koefisien t hitung lebih besar dari koefisien t tabel ( $5,667 > 1,995$ ). Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Picture in The Box* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## **DAFTAR RUJUKAN**

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Daryanto, 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Pargito, 2009. *Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan*. Bandar Lampung. Aura.
- Pribadi, A. Benny. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Aksara.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. dan Rivai, A. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru.

