

## ABSTRAK

**A. NASRUL, 2022.** Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Terhadap Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Inpres Salubarana Kecamatan Sampaga Kabupaten Mamuju Pembimbing I Idawati dan Pembimbing II H. M. Basri.

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu hasil belajar IPS siswa di kelas VI SD Inpres Salubarana masih tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *fun thinkers book* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VI SD Inpres Salubarana.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen berbentuk pre-experimental. *Design one group pretest-posttest design* Design yang menggunakan kelas eksperimen. Kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan *fun thinkers book*. Variabel penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu media *fun thinkers book*, dan variabel terikat yaitu hasil belajar siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Inpres Salubarana dan sampel tes hasil belajar IPS dan lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan uji-t untuk menguji pengaruh penggunaan media *fun thinkers book* terhadap hasil belajar siswa.

Data hasil penelitian diperoleh sebelum diberikan perlakuan skor rata-rata adalah 49,75 sedangkan setelah diberikan perlakuan skor rata-rata meningkat menjadi 82,25, hasil uji hipotesis menunjukkan *Posttest Hasil Belajar IPS* dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $3,701 > t_{tabel}$  1,729. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan dalam penelitian berbunyi "Ada Pengaruh penggunaan media *fun thinkers book* (papan kantong pintar) terhadap hasil belajar IPS pada murid kelas IV SD Inpres Salubarana, Kecamatan Sampaga, Kabupaten Mmamuju" dinyatakan diterima. Hal ini berarti penggunaan media *fun thinkers book* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD Inpres Salubarana Kecamatan Sampaga Kabupaten Mamuju.

**Kata kunci :** Media *fun thinkers book* dan Hasil Belajar