



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN OPEN THE BOX
BERBASIS GAME WORD WALL TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS
MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA PADA
SISWA KELAS IV SD NEGERI 060937
MEDAN T.P 2024/2025**

***THE INFLUENCE OF OPEN THE BOX-BASED LEARNING
MEDIA WORD WALL GAME ON STUDENT LEARNING
OUTCOMES IN THE EYE SCIENCE LESSON MATERIAL
CHANGES IN THE FORM OF OBJECTS IN STUDENTS
CLASS IV SD NEGERI 060 937 MEDAN T.P 2024/2025***

Mario Nugraha Sitepu⁽¹⁾, Siti Zahara H. Harahap⁽²⁾, Rupina Magdalena Br Tarigan⁽³⁾, ¹⁾²⁾³⁾ Universitas Quality ⁽¹⁾²⁾³⁾ Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl. Ringroad-Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 20132, Indonesia)

Penulis Korespondensi: ⁽¹⁾marionugraha147@gmail.com,
⁽²⁾zaharaharahap.zh@gmail.com, ⁽³⁾tiganrupina@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 17 Januari 2025 di SD Negeri 060937 Medan Tahun Ajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 060937 Medan, berjumlah 24 orang siswa yaitu 12 laki-laki dan 12 perempuan. Jenis penelitian ini adalah pre experimental design. Jenis design penelitian ini adalah one group pretest-posttest. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah tes. Setelah melakukan analisis data terhadap hasil penelitian maka diperoleh hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda diperoleh nilai rata-rata pretest 26,87 belum memenuhi nilai kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil belajar siswa dengan menggunakan media Open the box diperoleh nilai rata-rata posttest 86 dan memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Terdapat pengaruh signifikan diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 4,84 pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh t tabel 1,703. t hitung $>$ t tabel maka hipotesis H_1 diterima dan H_0 ditolak yang berarti bahwa ada pengaruh penerapan media Open the box terhadap hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda di kelas IV SD Negeri 060937 Medan TP 2024/2025.

Kata Kunci: IPAS, Media Pembelajaran, Pengaruh

ABSTRACT

This research was carried out on January 17, 2025 at SD Negeri 060937 Medan for the 2024/2025 school year. The population in this study is all grade IV students of SD Negeri 060937 Medan, totaling 24 students, namely 12 boys and 12 girls. This type of research is pre-experimental design. The type of design of



this research is one group pretest-posttest. The data collection technique used by the researcher is a test. After analyzing the data on the research results, the students' learning results on the material of changing the form of objects were obtained, the average pretest score of 26.87 did not meet the minimum completeness (KKM) criterion value. The learning outcomes of students using Open the box media obtained an average posttest score of 86 and met the Minimum Completeness Criteria (KKM) score. There is a significant influence known that the calculated t value of 4.84 at the significance level of 0.05 is obtained from the t table 1.703. t calculate $>$ t table, then the H_1 hypothesis is accepted and H_0 is rejected, which means that there is an effect of the application of Open the box media on student learning outcomes on material on material changing the form of objects in grade IV of SD Negeri 060937 Medan TP 2024/2025.

Keywords: IPAS, Learning Media, Influence

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah usaha yang ditempuh oleh manusia dalam rangka memperoleh ilmu yang kemudian dijadikan sebagai dasar untuk bersikap dan berperilaku. Karena itu, pendidikan merupakan salah satu proses pembentukan karakter manusia. Pendidikan bisa juga dikatakan sebagai proses pemanusiaan manusia. Dalam keseluruhan proses yang dilakukan manusia terjadi proses pendidikan yang akan menghasilkan sikap dan perilaku yang akhirnya menjadi watak, kepribadian, atau karakternya. Untuk meraih derajat manusia seutuhnya sangatlah tidak mungkin tanpa melalui proses pendidikan.

Pelajaran IPAS di kelas IV SD, salah satu materi yang dipelajari adalah Perubahan Wujud Benda. Materi ini memerlukan pemahaman yang baik tentang konsep ilmiah, seperti peristiwa mencair, membeku, menguap, dan mengembun, yang seringkali sulit dipahami oleh siswa melalui penjelasan verbal saja. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik melalui sarana visual, audio, atau audiovisual.

Sebagian besar siswa sangat jarang terlibat dalam proses belajar seperti mengajukan pertanyaan dan mengutarakan pendapat, walaupun berulang kali guru meminta siswa untuk bertanya apa yang menurut mereka kurang jelas, Karna masih banyak siswa yang belum paham dan mengerti dalam pembelajaran IPAS pada saat guru bertanya siswa hanya berdiam saja tidak ada yang mengajukan pertanyaan lebih lanjut, banyak siswa yang tidak memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan materi, mereka hanya memperhatikannya sebentar saja kemudian mulai merasa bosan dan membuat keributan dan bercanda. Oleh karena itu, banyak siswa yang terlihat malas, tidak percaya diri dalam mengerjakan soal-soal latihan dan hasil belajarnya sangat tidak memuaskan.

Media digital saat ini sangat bermacam-macam, dapat diakses secara online maupun offline. Salah satu media digital yang dapat diakses secara online adalah wordwall. Wordwall adalah sebuah aplikasi berbasis web yang dirancang dalam bentuk permainan. Aplikasi ini bertujuan untuk melibatkan siswa dalam



menjawab kuis, berdiskusi, dan mengikuti survei (Purnamasari dkk., 2022). Wordwall adalah platform digital yang dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Aeni dkk., 2022).

Untuk menumbuhkan semangat dan hasil belajar peserta didik adalah menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan menarik seperti Wordwall yang memuat sebuah fitur animasi, quis yang dikombinasikan. Dengan adanya Wordwall ini peserta didik lebih semangat dan mudah memahami pembelajaran yang disukai oleh peserta didik karena dengan game ini peserta didik bisa belajar sambil bermain sehingga peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran yang menyenangkan. Wordwall ini dapat memotivasi peserta didik untuk belajar mencoba hal yang baru pada kegiatan sehari harinya. Wordwall ini juga memudahkan peserta didik berkreasi serta memudahkan pendidik dalam mengevaluasi hasil belajar.

Salah satu metode Wordwall yang telah menarik perhatian adalah Open the Box, yang menggabungkan elemen visual dan interaktif untuk memfasilitasi pemahaman konsep (Yasin M. dkk, 2023). Dalam hal ini, penelitian ini bertuan untuk menyelidiki bagaimana Open The Box dapat digunakan sebagai alat inovatif dalam pendidikan. Dalam lanskap pendidikan modern, teknologi digital telah menjadi alat yang semakin penting (Hakiki, M., dkk. 2023).

BAHAN DAN METODE

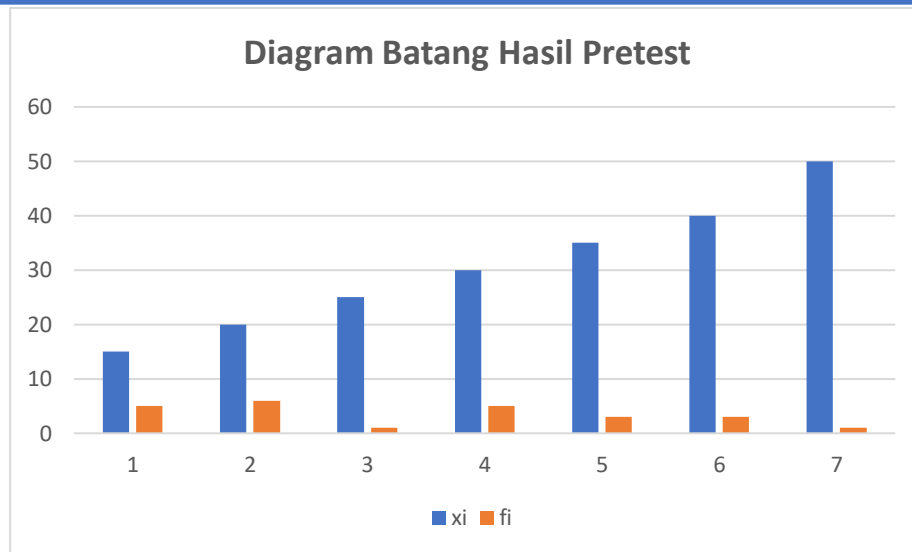
Penelitian ini merupakan Jenis penelitian pra-eksperimen dengan desain One-Group Pretest-Posttest Design hanya menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen atau kelas uji coba dengan tujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Open the Box berbasis Game Word Wall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Perubahan Wujud Benda di SD Negeri 060937 Medan T.P 2024/2025. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 060937 Medan terdiri dari 24 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil pretes dan postes ini dihasilkan dari hasil tes pada kelas eksperimen. Pada hal ini siswa diberikan soal tes sebanyak 5 butir soal essay dengan soal yang sama. Data pretes ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa, sedangkan postes dilakukan untuk mengetahui hasil akhir nilai belajar siswa setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan media.

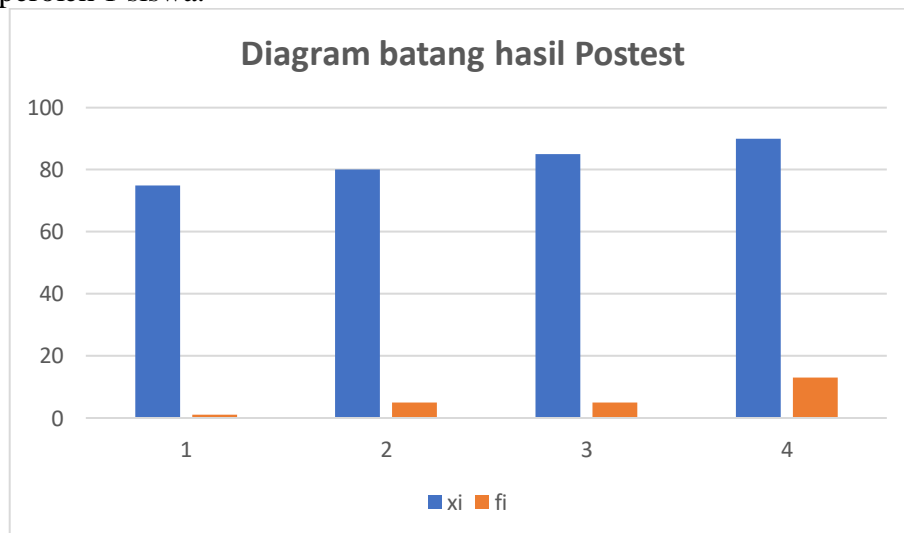
Pada nilai pretes diatas, siswa yang memperoleh nilai nilai 15 berjumlah 5 siswa, sedangkan nilai 20 diperoleh 6 siswa, menjadi salah satu kelompok dengan jumlah siswa terbanyak. Selanjutnya Nilai 25 diperoleh hanya 1 siswa, nilai 30 diperoleh 5 siswa, pada nilai 35 terdapat 3 siswa, pada nilai 40 terdapat 3 siswa, dan pada nilai 50 hanya terdapat 1 siswa.

Pada nilai Post-test, siswa yang memperoleh nilai 75 adalah 1 orang, sedangkan nilai 80 diperoleh 5 siswa, kemudian pada nilai 85 diperoleh 5 siswa, dan nilai 90 diperoleh 13 siswa menjadi salah satu siswa terbanyak. Dari kesimpulan diatas dapat digambarkan melalui digram batang berikut ini:



Gambar 4. 1 Diagram Hasil Pre-Test Siswa

Berdasarkan gambar diagram diatas menjelaskan bahwa sumbu berwarna biru menunjukan Xi atau nilai siswa, sedangkan sumbu berwarna orange menunjukan Fi atau frekuensi, dan diagram diatas dapat dijelaskan bahwa nilai 15 diperoleh 5 siswa, nilai 20 diperoleh 6 siswa, nilai 25 diperoleh 1 siswa, nilai 30 diperoleh 5 siswa, nilai 35 diperoleh 3 siswa, nilai 40 diperoleh 3 siswa, dan nilai 50 diperoleh 1 siswa.



Gambar 4. 2 Diagram Hasil Post-Test Siswa

Berdasarkan diagram diatas menunjukan bahwa nilai 75 diperoleh 1 siswa, nilai 80 diperoleh 5 siswa, nilai 85 diperoleh 5 siswa, dan nilai 90 didapatkan 13 siswa.

**Tabel 4.3 Tabel hasil uji Normalitas Pre-Test**

NO	Pre-Test	Zi	F (Zi)	S (Zi)	F(Zi-Szi)
1	15	-1,190	0,117	0,208	0,143
2	15	-1,190	0,117	0,208	0,143
3	15	-1,190	0,117	0,208	0,143
4	15	-1,190	0,117	0,208	0,143
5	15	-1,190	0,117	0,208	0,143
6	20	-0,689	0,245	0,458	0,143
7	20	-0,689	0,245	0,458	0,143
8	20	-0,689	0,245	0,458	0,143
9	20	-0,689	0,245	0,458	0,143
10	20	-0,689	0,245	0,458	0,143
11	20	-0,689	0,245	0,458	0,143
12	25	-0,188	0,425	0,500	0,143
13	30	0,313	0,623	0,708	0,143
14	30	0,313	0,623	0,708	0,143
15	30	0,313	0,623	0,708	0,143
16	30	0,313	0,623	0,708	0,143
17	30	0,313	0,623	0,708	0,143
18	35	0,814	0,792	0,833	0,143
19	35	0,814	0,792	0,833	0,143
20	35	0,814	0,792	0,833	0,143
21	40	1,315	0,906	0,958	0,143
22	40	1,315	0,906	0,958	0,143
23	40	1,315	0,906	0,958	0,143
24	50	2,317	0,990	1,000	0,143

Dari data hasil perhitungan diperoleh $L_{hitung}^{52.5}$ dari harga paling besar antara selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$, yaitu sebesar 0,143. Dari daftar uji liliefors pada taraf nyata $\alpha=0,05$ dengan $N=24$ maka L_{tabel} (Tabel) 0,173. Dengan demikian $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,143 < 0,173$), maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

Tabel 4.4 Tabel Hasil Normalitas Post-Test

NO	Post-Test	Zi	F (Zi)	S (Zi)	F(Zi-Szi)
1	75	-2,349	0,009	0,042	0,143
2	80	-1,289	0,099	0,250	0,143
3	80	-1,289	0,099	0,250	0,143
4	80	-1,289	0,099	0,250	0,143
5	80	-1,289	0,099	0,250	0,143
6	80	-1,289	0,099	0,250	0,143
7	85	-0,230	0,409	0,458	0,143



8	85	-0,230	0,409	0,458	0,143
9	85	-0,230	0,409	0,458	0,143
10	85	-0,230	0,409	0,458	0,143
11	85	-0,230	0,409	0,458	0,143
12	90	0,829	0,796	1,000	0,143
13	90	0,829	0,796	1,000	0,143
14	90	0,829	0,796	1,000	0,143
15	90	0,829	0,796	1,000	0,143
16	90	0,829	0,796	1,000	0,143
17	90	0,829	0,796	1,000	0,143
18	90	0,829	0,796	1,000	0,143
19	90	0,829	0,796	1,000	0,143
20	90	0,829	0,796	1,000	0,143
21	90	0,829	0,796	1,000	0,143
22	90	0,829	0,796	1,000	0,143
23	90	0,829	0,796	1,000	0,143
24	90	0,829	0,796	1,000	0,143

Dari data hasil perhitungan diperoleh L_{hitung} dari harga paling besar antara selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$, yaitu sebesar 0,143. Dari daftar uji liliefors pada taraf nyata $\alpha=0,05$ dengan $N= 24$ maka L_{Tabel} 0,173. Dengan demikian $L_{hitung} < L_{Tabel}$ ($0,143 < 0,173$), maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

KESIMPULAN

1. Hasil perolehan pelajaran siswa pada pelajaran IPAS materi “Perubahan Wujud Benda” di kelas IV SD Negeri 060937 Medan Tahun Pelajaran 2024/2025 sebelum menggunakan media OPEN THE BOX berbasis Game Word Wall, nilai dari pre test diperoleh rata-rata 26,87 berkategori kurang.
2. Hasil perolehan pelajaran siswa pelajaran IPAS pada materi “Perubahan Wujud Benda” di kelas IV SD Negeri 060937 Medan Tahun Pelajaran 2024/2025 sesudah menggunakan media OPEN THE BOX berbasis Game Word Wall, nilai dari post test di peroleh rata rata 86,25 berkategori sangat baik.
3. Menurut hasil analisis statistik inferensial dalam menggunakan rumus uji-t dapat diperoleh bahwa nilai T hitung sebesar 4, 84 dengan frekuensi (dk) sebesar $24-1 = 23$, pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh tabel 1,703. Dikarnakan $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05 maka hipotesis H_1 diterima oleh karena itu terdapat pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Open the Box berbasis Game Word Wall terhadap hasil belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN SD Negeri 060937 Pada Materi Perubahan Wujud Benda T.P 2024/2025.



DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, S. A. (2022). *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan*, 1-2.
- Aisyah Fadilah, K. R. (2023). *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran*, 3.
- Desi Pristiwanti, B. B. (2022). *Jurnal Pendidikan*, 2-5.
- Donna Meylovvia, A. J. (2023). *Inovasi Pembelajaran Ips Pada Kurikulum Merdeka Belajar*, 2-3.
- Dr. Rahmat Hidayat, M. D. (2019). Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (Lppi).
- Gismina Tri Rahmayati, A. P. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas Iv Sekolahdasar Dalam Kurikulum Merdeka*, 1-2.
- Haizatul Faizah, R. K. (2024). *Jurnal Basicedu*, 3.
- Ibtidaiyah, T. P. (2021). Jakarta: Direktorat Guru Dan Tenaga Kependidikan Madrasah.
- Laila Nurjanah, S. H. (2021). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Dunia Pendidikan*, 2-3.
- Mardiah Astuti, I. S. (2024). *Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar*, 1-2.
- Melianti Dotutinggi, A. Z. (2023). *Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa Di Sekolah*, 1-2.
- Nurul Maulia Agusti, A. (2022). *Jurnal Basicedu*, 2.
- Sari, F. A. (2024). *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran*, 3-4.
- Surya, U. S. (2024). *Wordwall Open The Box: Cara Inovatif Mengajar Anak*, 1-3.
- Waluyo Hadi, Y. S. (2024). *Penggunaan Media Interaktif Wordwall Terhadap Peningkatan Hasil Belajar*, 1-2.
- Yenin Nadhifah, F. Z. (2022). Padang, Sumatera Barat: Pt Global Eksekutif Teknologi.