

**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 060937 MEDAN
T.A 2024/2025**

SKRIPSI

Oleh:

MARIO NUGRAHA SITEPU

NPM: 2105030257

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS QUALITY
MEDAN
2025**

**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 060937 MEDAN
T.A 2024/2025**

SKRIPSI

Disusun dan diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Quality

Oleh:

MARIO NUGRAHA SITEPU

NPM: 2105030257



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS QUALITY
MEDAN
2025**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mario Nugraha Sitepu

NPM : 2105030257

Program Studi : Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD)

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality

Menyatakan dengan sesungguhnya dan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis dengan Judul **“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 060937 Medan T.A 2024/2025”** merupakan asli hasil karya peneliti, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan peneliti juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh peneliti lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Jika skripsi ini terbukti merupakan duplikasi ataupun plagiasi dari hasil karya tulis lain dan atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka peneliti bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan skripsi dan pencabutan gelar yang peneliti peroleh sebagai hasil ujian akhir studi atas skripsi ini.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat sebagai pertanggung jawaban ilmiah tanpa adanya unsur paksaan maupun tekanan dari pihak manapun juga.

Medan, April 2025

Yang Menyatakan,



Mario Nugraha Sitepu

NPM : 2105030257

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : 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
060937 MEDAN T.A 2024/2025

Nama : MARIO NUGRAHA SITEPU

Program Studi : PGSD

Fakultas : KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Medan, 21 February 2025

Menyetujui
Tim Pembimbing

Pembimbing Utama



Siti Zahara H. Harahap S.Pd.,M.Pd
NIP.0114078802

Pembimbing Pendamping



Rupina Magdalena Br Tarigan S.Pd., M.Pd
NIP.0111108901

Ketua Program Studi
Universitas Quality



Restio Sidebang S.Pd, M,Pd
NIP.0129038101

Dekan FKIP
Universitas Quality



Dr. Gemala Widiyarti , S.Sos.I.,M.Pd
NIP.0123098602

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan kasih karunianya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **“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 060937 Medan.** Adapun Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality.

Penulis menyadari dalam penyelesaian Skripsi ini, banyak memperoleh bantuan baik pengajaran, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Dr. Dedi Holden Simbolon, S.Si., M.Pd., selaku Rektor Universitas Quality
2. Ibu Rita Herlina Br. PA, M. Pd selaku Wakil Rektor di Universitas Quality
3. Ibu Dr. Gemala Widiyarti, S.SoS.i, M.Pd., Selaku Dekan FKIP Universitas Quality
4. Ibu Restio Sidebang, S.Pd., M. Pd Selaku Kaprodi Universitas Quality
5. Ibu Siti Zahara H. Harahap, S.Pd., M. Pd Selaku Dosen Pembimbing I saya yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dalam penulisan Skripsi saya.
6. Ibu Rupina Magdalena Br Tarigan S.Pd., M. Pd Selaku Dosen Pembimbing II saya yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan dalam penulisan Skripsi saya.
7. Seluruh Bapak/Ibu Dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis mengikuti proses perkuliahan.
8. Teristimewa kepada orang tua dan kepada saudara-saudari saya yang sangat saya sayangi sudah banyak membantu dalam penyelesaian proposal skripsi ini baik dalam bentuk Motivasi, support dan Doa.

9. Kepada teman-teman saya kelas 2B43 PGSD Universitas Quality yang dari awal hingga akhir selalu menemani dan juga memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kesalahan baik isi maupun tata bahasa dalam laporan hasil penelitian ini, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca demi kesempurnaan laporan hasil penelitian.

Medan, Maret 2025

Penulis

Mario Nugraha Sitepu

NPM. 21050302587

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan masalah	7
1.4 Rumusan masalah.....	7
1.5 Tujuan penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Kerangka Teoritis	9
2.1.1 Pengertian Belajar.....	9
2.1.2 Pengertian Pembelajaran.....	9
2.1.3 Pengertian Hasil Belajar.....	10
2.1.4 Pengertian Media Pembelajaran	11
2.1.5 Manfaat Media Pembelajaran	11
2.1.6 Pengertian Media Pembelajaran <i>Open the Box</i>	12
2.1.7 Kelebihan Media Pembelajaran <i>Open the Box</i>	13
2.1.8 Kekurangan Media Pembelajaran <i>Open the Box</i>	13
2.1.9 Langkah-langkah Media Pembelajaran <i>Open the Box</i>	13
2.1.10 Pengertian Game Word Wall	14
2.1.11 Fungsi dan Manfaat Media Word Wall	15
2.1.12 Pengertian Pembelajaran IPAS.....	16
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	26

2.2 Materi Perubahan Wujud Benda.....	16
2.2.1 Sifat-sifat Benda	17
2.2.2 Benda Padat	17
2.2.3 Benda Cair.....	17
2.2.4 Benda Gas	17
2.2.5 Macam-macam Perubahan Wujud Benda	18
2.2.6 Mencair.....	18
2.2.7 Membeku	18
2.2.8 Menguap.....	19
2.2.9 Mengembun.....	19
2.2.10 Menyublim	20
2.2.11 Mengkristal.....	20
2.3 Kerangka Berpikir	21
2.4 Defenisi Operasional	22
2.5 Hipotesis Penelitian	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Tempat dan Waktu	25
3.2 Populasi dan Sampel	25
3.2.1 Populasi	25
3.2.2 Sampel.....	25
3.3 Jenis Penelitian	26
3.3.1 Desain Penelitian	26
3.4 Prosedur Penelitian.....	27
3.5 Rancangan Prosedur Penelitian	28
3.6 Instrumen Penelitian.....	29
3.7 Uji Validitas	30
3.8 Analisis Data.....	32
3.8.1 Uji Prasyarat Analisis.....	32
3.8.2 Uji Normalitas.....	32
3.8.3 Uji Homogenitas	33
3.8.4 Menghitung Rata-rata	34

3.8.5 Uji Hipotesis.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1 Hasil Penelitian dan Pembahasan	35
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	36
4.1.2 Deskripsi Hasil Penelitian.....	37
4.1.2.1 Deskripsi Hasil Pre-Test dan Post-Test.....	37
4.2 Uji Normalitas Data Pre-Test dan Post-Test.....	40
4.2.1 Uji Homogenitas.....	42
4.2.2 Uji Hipotesis.....	43
4.3 Pembahasan	45
BAB V Simpulan dan Saran.....	46
5.1 Simpulan.....	46
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA.....	48
LAMPIRAN.....	49

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul Tabel	Halaman
1.1	Tabel Hasil Belajar Siswa	5
3.1	Tabel Populasi Penelitian	25
3.2	Tabel Populasi Penelitian	26
3.3	Tabel Skema <i>One Group PreTest - Post Test Design</i>	26
3.4	Tabel Kisi-kisi Tes Hasil Belajar siswa.....	29
3.5	Tabel Interpretasi Koefisien Korelasi Validitas.....	31
3.6	Tabel Kategori Hasil Belajar Siswa	34
4.1	Tabel Hasil Belajar Siswa Pelajaran IPAS	38
4.2	Tabel Frekuensi Hasil <i>Pre-test</i>	39
4.3	Tabel Frekuensi Relatife nilai <i>Post-Test</i>	41
4.4	Tabel hasil uji Normalitas <i>Pre-Test</i>	42
4.5	Tabel Hasil Normalitas <i>Post-Test</i>	43
4.6	Tabel Hasil Homogenitas Data hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	43
4.7	Tabel Analisis skor <i>Pre-test</i> dan <i>post-test</i>	44

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul Gambar	Halaman
2.1	Tampilan Media Open the Box	15
2.2	Bagan Perubahan Wujud Benda	17
2.3	Mencair	18
2.4	Membeku	19
2.5	Menguap	19
2.6	Mengembun	20
2.7	Menyublim	20
2.8	Mengkristal	21
2.9	Bagan Kerangka Berpikir.....	22
3.1	Rancangan Prosedur Penelitian	28
4.1	Diagram hasil pre-test siswa	38
4.2	Diagram hasil Post-test siswa	40