

**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**

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan media *Open the box* pada materi Perubahan Wujud Benda Kelas IV SD Negeri 060937 Medan Tahun Ajaran 2024/2025, untuk mengetahui pengaruh signifikan penerapan media *Open the box* terhadap hasil belajar siswa pada materi Perubahan Wujud Benda di Kelas IV SD Negeri 060937 Medan Tahun Ajaran 2024/2025.

Penelitian ini dilaksanakan 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 Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Open the box* diperoleh nilai rata-rata *posttest* 86 dan memenuhi nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji-t dapat diketahui bahwa nilai *T* hitung sebesar 4, 84 dengan frekuensi (dk) sebesar $24-1 = 23$, pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh tabel 1,703. Oleh karena *t* hitung $> t$ tabel pada taraf signifikan 0,05 maka hipotesis H1 diterima yang berarti bahwa Ada pengaruh penerapan 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.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Open the Box*, *Word Wall*, IPAS

**THE EFFECT OF WORD WALL-BASED OPEN THE BOX
LEARNING MEDIA ON STUDENT LEARNING OUTCOMES
IN THE SCIENCE AND TECHNOLOGY SUBJECT
MATERIAL OF CHANGING THE FORM OF
OBJECTS IN GRADE IV STUDENTS OF
SD 060937 MEDAN
YEAR 2024/2025**

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the learning outcomes of students in the subject of science using Open the box media on the material of Changes in the Form of Objects in Class IV of State Elementary School 060937 Medan in the 2024/2025 Academic Year; to determine the significant effect of the application of Open the box media on student learning outcomes on the material of Changes in the Form of Objects in Class IV of State Elementary School 060937 Medan in the 2024/2025 Academic Year.

This research was conducted at State Elementary School 060937 Medan in the 2024/2025 Academic Year. The population in this study were all fourth grade students of State Elementary School 060937 Medan, totaling 24 students, namely 12 boys and 12 girls. This type of research is pre-experimental design. The type of research design is one group pretest-posttest. The data collection technique used by the researcher is a test.

After analyzing the data on the research results, it was obtained that the student learning outcomes on the material of changes in the state of objects obtained an average pretest value of 26.87 which did not meet the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP). The student learning outcomes using the Open the box media obtained an average posttest value of 86 and met the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP). Based on the results of the inferential statistical analysis using the t-test formula, it can be seen that the T count value is 4.84 with a frequency (dk) of $24-1 = 23$, at a significance level of 0.05, a table of 1.703 was obtained. Therefore, $t \text{ count} > t \text{ table}$ at a significance level of 0.05, the H_1 hypothesis is accepted, which means that there is an effect of the application of Open the Box Learning Media based on the Word Wall Game on the learning outcomes of Grade IV Students of SDN SD Negeri 060937 on the Material of Changes in the State of Objects in the 2024/2025 Academic Year.

Keywords: Learning Media, Open the Box, Word Wall, IPAS