

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 060937 Medan. Waktu penelitian ini akan dilakukan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2024/2025. Yang beralamat di Jalan Pintu Air II, Kwala Bekala, Kec. Medan Johor, Kota Medan, Provinsi Sumatra Utara. Adapun alasan penulis melakukan penelitian di tempat ini karena sekolah belum menerapkan media Pembelajaran *Open the Box* dalam mata Pelajaran IPAS materi Perubahan wujud benda.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 060937 Medan berjumlah 24 siswa dengan sebaran data dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
IV B	24
Total	24

Sumber: Guru Kelas IV SD Negeri 060937 Medan

3.2.2 Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anggota populasi atau sampel total yang berjumlah 24 orang siswa. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

3.2 Tabel Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jumlah siswa		Total
		LK	PR	
1.	IV	12	12	24
	Total			24

Sumber: Guru Kelas IV SD Negeri 060937 Medan

3.3 Jenis Penelitian

Pada Penelitian ini akan menggunakan jenis penelitian pre-eksperimental Design (*nondesigns*). (Sugiono,2013:74) mengemukakan bahwa: “pra-eksperimental design (*Nondesigns*) merupakan jenis eksperimen yang masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini terjadi karena, tidak adanya variabel control dan sampel tidak dipilih secara random. (Arikunto, 2014: 123) mengemukakan Pre-eksperimental Design seringkali dipandang sebagai eksperimen yang tidak sempurna. Oleh karena itu, seringkali juga disebut dengan istilah “quasi eksperiment” atau eksperimen pura-pura. Disebut demikian karena eksperimen jenis ini belum memenuhi persyaratan seperti cara-cara eksperiment yang dikatakan ilmiah mengikuti peraturan-peraturan tertentu.

3.3.1 Desain Penelitian

Desain eksperimen yang digunakan adalah one group pre test-post test. Desain penelitian one group pre test-post test ini diukur dengan menggunakan pre-test yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan post-test yang dilakukan setelah diberi perlakuan. Pengukuran pertama (pretest) dilakukan untuk melihat kondisi sampel sebelum diberikan perlakuan, yaitu Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV sebelum diterapkan media *Open the Box*. Pengukuran kedua yaitu Postest setelah diterapkannya perlakuan yaitu media *Open the Box*. Desain yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.3 Skema One Group Pre Test - Post Test Design

Pre test	Treatment	Post test
<i>O</i> ₁	X	<i>O</i> ₂

Keterangan:

Pada desain ini tidak terdapat grup kontrol

*O*₁: Nilai Pretest sebelum diberi perlakuan (*treatment*).

X : Perlakuan dengan menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan media *Open the Box*

O2: Nilai Posttest setelah mendapatkan perlakuan (*treatment*)

Dengan demikian, Pengukuran dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dengan menggunakan instrumen yang sama yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

3.4 Prosedur Penelitian

Untuk melaksanakan penelitian ini dilakukan Langkah-langkah berikut:

a. Tahap Persiapan

Kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini meliputi persiapan- persiapan hubungan dengan pelaksanaan penelitian.

1. Mendownload Surat izin penelitian dari kampus, kemudia melakukan observasi ke sekolah.
2. Kemudian konsultasi dengan kepala sekolah SD Negeri 060937 Medan
3. Konsultasi dengan guru wali kelas IV SD Negeri 060937 Medan
4. Menyusun Modul IPAS dengan mteri perubahan wujud benda.
5. Mempersiapkam media pembelajaran *Open the box*
6. Menentukan kelas sampel dari populasi yang ada

b. Tahap Pelaksanaan

1. Melakukan apersepsi dikelas
2. Memberikan pretest sebelum memulai pembelajaran
3. Melakukan pembelajaran pada kelas.
4. Memberikan posttest setelah proses pembelajaran.
5. Melakukan pengolahan data pretest dan posttest.
6. Melakukan analisis data pretst dan posttest keudian dilakukan uji hipotesis, setelah melakukan uji hipotesis, maka dapat diambil kesimpulan.

3.5 Rancangan Prosedur Penelitian



Gambar 3.1 Rancangan Prosesdur Penelitian

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan melakukan pengukuran. Salah satu tujuan dibuatnya instrument adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji instrument penelitian yang akan digunakan

dalam penelitian ini adalah tes. Berbentuk essay sebanyak 5 soal yang sudah divalidasi oleh validator materi di bidangnya. Berikut ini Tabel dan Kisi-kisi Tes Hasil Belajar Siswa.

Tabel 3.4 Tabel Kisi-kisi Tes Hasil Belajar siswa

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Jenjang Kognitif			Jumlah	Nomor Soal
			C3	C4	C5		
Mengidentifikasi perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dan menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan tersebut	Mengidentifikasi jenis-jenis perubahan wujud benda berdasarkan pengamatan langsung.	Siswa dapat mengidentifikasi jenis-jenis perubahan wujud benda, seperti mencair, membeku, menguap, menyublim, dan mengembun dengan tepat				2	1-2
Menganalisis perubahan wujud benda serta faktor-faktor yang memengaruhi perubahan tersebut berdasarkan hasil pengamatan dalam kehidupan sehari-hari	Menjelaskan penerapan konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari seperti penggunaan kapur barus atau proses pencairan pada es	Siswa mampu menganalisis hubungan antara jenis perubahan wujud benda mencair, membeku, menguap, menyublim, mengembun dengan faktor yang memengaruhinya, seperti suhu dan tekanan				2	3-4
Mengevaluasi proses perubahan wujud benda dan faktor-faktor yang memengaruhi serta dampaknya dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan hasil pengamatan	Membandingkan dampak perubahan wujud benda dalam berbagai kondisi, seperti suhu tinggi, suhu rendah, atau tekanan tinggi	Siswa mampu membandingkan efektivitas berbagai kondisi lingkungan (suhu tinggi, suhu rendah, tekanan tinggi) terhadap perubahan wujud benda				1	5
Jumlah						5	

A. Dokumentasi

Informasi tentang lokasi sekolah, struktur organisasinya, keadaan pribadi fakultas dan siswanya, serta data relevan lainnya, semuanya dapat ditemukan dalam dokumen yang digunakan oleh para peneliti.

3.7 Uji Validitas

Menurut (Arikunto, 2018:211) Menyatakan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat ke validitan suatu instrument. Jika suatu instrument valid maka instrument tersebut memiliki kevaliditan yang tinggi. Suatu instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diharapkan oleh peneliti dan data dapat memperjelas variabel yang diteliti dengan tepat. Dalam penelitian ini, Validitas tes di ukur dengan korelasi product moment: Cara yang digunakan untuk mengetahui tingkat validitas instrument pada penelitian ini adalah menggunakan rumus korelasi.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \{\sum X\} \{Y\}}{\sqrt{N \sum x^2 - \{N \sum Y^2\} \{N \sum Y^2 - \{\sum AY^2\}}}}$$

(Arikunto 214:317)

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara x dan y, yaitu bilangan yang menunjukkan besar kecilnya hubungan anantara variabel X dan variabel Y

N = Jumlah responden

X = Skor butir soal

Y = Skor total soal

$\sum X$ = Jumlah skor soal

$\sum Y$ = Jumlah skor total soal

Interpretasi mengenai besarnya koefisien korelasi menurut Arikunto (2009) seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 3.5 Interpretasi Koefisien Korelasi Validitas

Koefisien korelasi	Interpretasi
$0,09 < r_y \leq 1,00$	Validitas sangat tinggi (sangat baik)
$0,70 < r_y \leq 0,90$	Validitas tinggi (baik)
$0,40 < r_y \leq 0,70$	Validitas sedang (cukup)
$0,20 < r_y \leq 0,40$	Validitas rendah (kurang)
$0,00 < r_y \leq 0,20$	Validitas sangat rendah

Sumber:Arikunto (2009)

Setelah instrumen diuji cobakan, dilakukan pengolahan data. Setelah diperoleh nilai koefisien (yang merupakan nilai validitas) setiap butir soal, selanjutnya akan diuji apakah hasil validitas tersebut berarti atau tidak dengan membandingkan nilai validitas dengan r tabel.

$r_{xy\text{hitung}} \geq r_{ry\text{tabel}}$ maka butir soal valid

$r_{xy\text{hitung}} < r_{ry\text{tabel}}$ maka butir soal tidak valid

3.8 Analisis Data

3.8.1 Uji Prasyarat Analisis

3.8.2 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan secara parametrik dengan menggunakan penaksiran rata-rata dan simpangan baku, maka dalam bagian ini akan diperlihatkan uji kenormalan secara nonparametric, Uji yang digunakan dikenal dengan nama uji Lilliefors. (Drs. Syafriil, 2019: 177) menyatakan uji liliefors dilakukan jika data yang akan diuji normalitasnya tidak terlalu banyak jumlahnya, dan tidak dikelompokkan kedalam kelas interval.

Sudjana (2016) menyatakan langkah-langkah Untuk pengujian hipotesis nol tersebut kata tempuh prosedur berikut:

- a. Pengamatan x_1, x_2, \dots, x_n dijakan bilangan baku z_1, z_2, \dots, z_n dengan menggunakan rumus $z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$ (\bar{x} dan s masing masing merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel).

- b. Untuk tiap bilangan baku ini dan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(z_i) = P(Z \leq z_i)$.
- c. Selanjutnya dihitung proporsi z_1, z_2, \dots, z_n yang lebih kecil atau sama dengan z_i . jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(z_i)$, maka
- $$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{n}$$
- d. Hitung selisih $F(z_i) - s(z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.
- e. Ambil harga yang paling besar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut. Kemudian bandingkan L_o dengan nilai kritis yang di ambil dari daftar, untuk taraf nyata $\alpha = 0.05$.

Dengan Kriteria

Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka sampel tidak berdistribusi normal.

Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka sampel berdistribusi Normal

- f. Pengamatan x_1, x_2, \dots, x_n dijadikan bilangan baku z_1, z_2, \dots, z_n dengan menggunakan rumus $z_1 = \frac{x_1 - \bar{x}}{s}$

Keterangan:

\bar{X} = Rata-rata

S = Simpangan baku

- g. Untuk setiap bilangan baku ini dan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(Z_1) = P(Z \leq Z_i)$.
- h. Selanjutnya dihitung proporsi z_1, z_2, \dots, z_n yang lebih kecil atau sama dengan z_1 . Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(z_i)$, maka: $S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n \text{ yang telah } \leq z_i}{n}$
- i. Hitungan selisih $f(z_i) - s(z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.
- j. Ambil harga yang paling besar (L_0) diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Kemudian bandingkan L_0 dengan nilai kritis yang diambil dari daftar, untuk taraf nyata $\alpha = 0.05$.

Dengan kriteria:

Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka sampel tidak berdistribusi normal. Jika

$L_{hitung} > L_{tabel}$ maka sampel berdistribusi normal.

3.8.3 Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas data selanjutnya akan dilakukan uji dengan menggunakan Uji Fisher. Yang dimana Uji Fisher digunakan untuk mengukur apakah ada perbedaan signifikan secara statistik antara proporsi kategori dalam dua variabel.

Rumus untuk uji F adalah:

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ berarti tidak homogen

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ berarti homogen

Keterangan:

F= nilai uji F

- Varian terbesar: Varians dari kelompok data yang memiliki varians terbesar.
- Varian terkecil: varians dari kelompok data yang memiliki nilai varians terkecil.

3.8.4 Menghitung Rata-rata

Menghitung rata rata dari hasil belajar siswa dengan menggunakan statistika yang dirumuskan oleh (sugiyono 2018:57)

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

\bar{x} = mean rata rata

f_i = menyatakan frekuensi untuk nilai x_i yang bersesuaian

x_i = menyatakan nilai ujian

Tabel 3.6 Kategori Hasil Belajar Siswa

Nilai	Kriteria Tingkat Kemampuan
90 - 100	Sangat Tinggi
80 - 90	Tinggi
60 - 80	Sedang
40 - 60	Rendah
0 - 40	Sangat Rendah

Sumber: Ratumanan dan Laurens (2015:171)

3.8.5 Uji Hipotesis

Untuk mengetahui X memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y dilakukan dengan pengujian terhadap hipotesis dengan menggunakan uji-t sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \dots\dots\dots (Arikunto, 2014:349)$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posstest*

X_1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X_2 = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

d = Devisi masing-masing subjek

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat Devisi

N = Subjel pada sampel

Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan.

Kaidah pengujian signifikan:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penerapan media *Open the Box* Berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 060937 Medan.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima berarti Penerapan Media *Open the Box* tidak berpengaruh terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa kelas IV SD Negeri 060937 Medan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian dan Pembahasan

Deskripsi data hasil penelitian ini akan membahas tentang hasil dari penelitian 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 dengan menguraikan deskripsi pelaksanaan dan data hasil penelitian di uraikan sebagai berikut.

4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini merupakan Jenis penelitian pra-eksperimen. Alasan peneliti memilih jenis penelitian ini dikarenakan pre-eksperimental sebagai eksperimen yang belum sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Peneliti memilih desain *One-Group Pretest-Posttest Design* yang hanya melibatkan 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

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen tes soal esay *Pretest-Posttest* , Sebelumnya Peneliti melaksanakan uji validitas tes soal, Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta ijin kepada kepala sekolah dan guru wali kelas IV untuk mendapatkan informasi tentang bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Pada materi perubahan wujud benda yang berjumlah 24 orang siswa.

Peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran *Open the Box* berbasis *Game Word Wall*, Saat melakukan proses belajar mengajar, kegiatan peneliti di kelas dimulai dengan kegiatan awal yang terdiri dari membuka pelajaran dengan memberi salam kepada siswa, bertanya

kabar siswa, lalu berdoa, serta bertanya kepada siswa siapa yang tidak hadir dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Setelah itu siswa diberikan Pre-Test sebelum penerapan Media Pembelajaran *Open the Box* berbasis *Game Word Wall*, Kegiatan berikutnya ini terdiri menerapkan Media Pembelajaran *Open the Box* berbasis *Game Word Wall* dengan materi Perubahan wujud benda.

Pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran *Open the Box* berbasis *Game Word Wall*, seluruh siswa aktif dalam menjawab pertanyaan yang terdapat dalam kegiatan tersebut. Kemudian pada saat selesai menerapkan Media Pembelajaran *Open the Box* berbasis *Game Word Wall*, siswa diberikan post-test tentang materi perubahan wujud benda, Kegiatan akhir guru mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi.

Setelah itu guru dan siswa bersama menyimpulkan apa yang di sampaikan tadi serta ditutup dengan doa dan salam penutup. Pengolahan data peneliti ini dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas data dan uji hipotesis untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh Media Pembelajaran *Open the Box* berbasis *Game Word Wall* terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 4.1 Data Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 060937 Kelas IV Medan

NO	Pre-Test	Post-Test
Siswa 1	15	75
Siswa 2	20	80
Siswa 3	30	85
Siswa 4	15	80
Siswa 5	30	90
Siswa 6	15	80
Siswa 7	30	90
Siswa 8	20	85
Siswa 9	15	80
Siswa 10	30	90
Siswa 11	35	90
Siswa 12	40	90
Siswa 13	20	85
Siswa 14	30	90
Siswa 15	20	85
Siswa 16	20	90

Siswa 17	35	90
Siswa 18	15	80
Siswa 19	35	90
Siswa 20	40	90
Siswa 21	40	90
Siswa 22	20	85
Siswa 23	25	90
Siswa 24	50	90

4.1.2 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini, untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran *Open the Box* berbasis *Game Word Wall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS Pada Materi Perubahan Wujud Benda di SD Negeri 060937 Medan T.P 2024/2025

4.1.2.1 Deskripsi Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Hasil belajar siswa dengan menggunakan menggunakan Media Pembelajaran *Open the Box* berbasis *Game Word Wall* Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas IV SDN SD Negeri 060937 Medan diperoleh nilai pretes dan posttest siswa sebagai berikut.

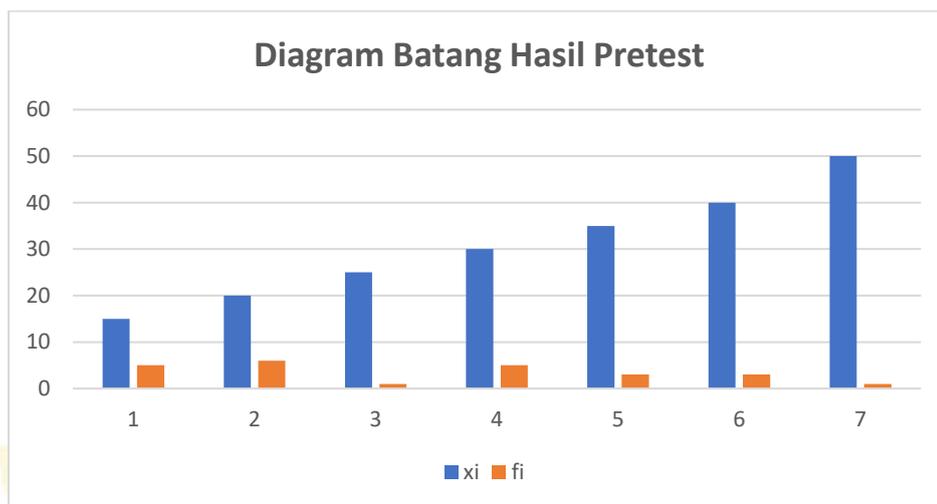
A). Deskripsi hasil *Pre-test*

Distribusi frekuensi relatife hasil *pretest* sebelum dilakukannya penerapan pendekatan pembelajaran kontekstual berbasis media gambar terdapat pada Tabel 4.1 Sebagai berikut:

Tabel 4.2 Frekuensi Hasil Pre-test

Nilai Pre-test			
no	Xi	fi	xi.fi
1	15	5	75
2	20	6	120
3	25	1	25
4	30	5	150
5	35	3	105
6	40	3	120
7	50	1	50
Jumlah		24	645
Rata-rata <i>Pre-test</i>			26,87

Berdasarkan tabel hasil perhitungan maka diperoleh nilai rata-rata *pretest* adalah 26,87 dengan kriteria sangat rendah. perolehan nilai siswa juga dapat dilihat pada Diagram sebagai berikut:



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.

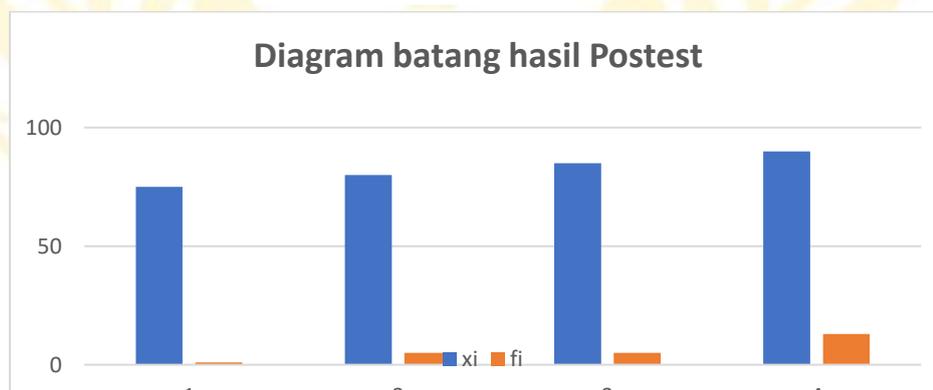
B). Deskripsi Hasil *Post-Test*

Distribusi frekuensi relative hasil *posttest* setelah penerapan media Media Pembelajaran *Open the Box* berbasis *Game Word Wall* terdapat pada tabel 4.2 Sebagai berikut:

Tabel 4.3 Frekuensi Relatife nilai Post-Test

Nilai Post-test			
no	xi	fi	xi.fi
1	75	1	75
2	80	5	400
3	85	5	425
4	90	13	1170
Jumlah		24	2070
Rata-rata <i>Post-test</i>			86,25

Berdasarkan tabel hasil perhitungan maka diperoleh nilai rata-rata *pos-test* adalah 86,25 dengan kriteria tinggi. Perolehan nilai siswa juga dapat dilihat pada Diagram sebagai berikut:



Gambar 4. 2 Diagram hasil Post-test siswa

Berdasarkan diagramr diatas menunjukkan nahwa nilai 75 diperoleh 1 siswa, nilai 80 diperoleh 5 siswa, nilai 85 diperoleh 5 siswa, dan nilai 90 diperoleh 13 siswa.

4.2. Uji Normalitas Data *Pre-Test* dan *Post-Test*

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil belajar sudah berdistribusi normal, Uji normalitas data hasil belajar pada soal *Pre-Test* dihitung dengan Uji *Lilliefors*.

A). Nilai Pre-Test

Hasil Perhitungan Uji Normalitas Pre-Test dapat disimpulkan bahwa seluruh sampel kelas eksperimen untuk nilai pre-test berasal dari populasi yang berdistribusi normal, karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada taraf signifikan 95% dan taraf nyata $\alpha 0,05$, untuk lebih jelasnya pada perhitungan uji normalitas untuk nilai pre-test dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Tabel hasil uji Normalitas Pre-Test

Data	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
Pre-Test	0,143	0,173	Normal

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.

B). Nilai Post-Test

Hasil Perhitungan Uji Normalitas Post-Test dapat disimpulkan bahwa seluruh sampel kelas eksperimen untuk nilai pre-test berasal dari populasi yang berdistribusi normal, karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada taraf signifikan 95% dan taraf nyata $\alpha 0,05$, untuk lebih jelasnya pada perhitungan uji normalitas untuk nilai pre-test dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Tabel Hasil Normalitas Post-Test

Data	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
Post-Test	0,143	0,173	Normal

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.

4.2.1 Uji Homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas data dan data berdistribusi normal kemudian dilakukan uji homogenitas yang dilakukan untuk menguji apakah sampel berasal dari varians yang sama atau homogen pengolahan data ini dilakukan dengan Uji F. Hasil pengujian Homogenitas yang disajikan pada tabel 4.6 Sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Homogenitas Data hasil Pre-test dan Post-test

Data	N	Df	S^2	F	$F_{(0,05) (23,23)}$
Pre-Test	24	23	99,5924	0,223	2,03
post-test	24	23	22,2821		

Uj homogenitas data hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh $F = 0,223$ dan F tabel sebesar 2,03 berdasarkan kriteria pengujian hipotesis $F < F$ tabel maka H_0 diterima, sehingga data hasil *pretest* dan *posttest* mempunyai varians yang homogen.

4.2.2 Uji Hipotesis

Bila data penelitian berdistribusi normal dan homogen maka untuk menguji hipotesis menggunakan rumus uji T, sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ada mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran *Open the Box* berbasis *Game Word Wall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS Pada Materi Perubahan Wujud Benda di SD Negeri 060937 Medan T.P 2024/2025 maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistic infrensial dengan menggunakan uji T.

Tabel 4.7 Analisis skor Pretest dan post-test

No	Pre-Test	Post-Test	d	d ²	(X) d= (d-Md)	(X ²)d
1	15	75	60	900	36,00	1296,00
2	15	80	65	4225	41,00	1681,00
3	15	80	65	4225	41,00	1681,00
4	15	80	65	4225	41,00	1681,00
5	15	80	65	4225	41,00	1681,00
6	20	80	60	3600	36,00	1296,00
7	20	85	65	4225	41,00	1681,00
8	20	85	65	4225	41,00	1681,00
9	20	85	65	4225	41,00	1681,00
10	20	85	65	4225	41,00	1681,00
11	20	85	65	4225	41,00	1681,00
12	25	90	65	4225	41,00	1681,00
13	30	90	60	3600	36,00	1296,00
14	30	90	60	3600	36,00	1296,00
15	30	90	60	3600	36,00	1296,00
16	30	90	60	3600	36,00	1296,00
17	30	90	60	3600	36,00	1296,00
18	35	90	55	3025	31,00	961,00
19	35	90	55	3025	31,00	961,00
20	35	90	55	3025	31,00	961,00
21	40	90	50	2500	26,00	676,00
22	40	90	50	2500	26,00	676,00
23	40	90	50	2500	26,00	676,00
24	50	90	40	1600	16,00	256,00
Jumlah		2070	1425	82925	849	31049

Langkah-langkah pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{a. Mencari harga "Md"} &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{1425}{24} \\ &= 59,37 \end{aligned}$$

b. Menentukan harga t hitung

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{59,37}{\sqrt{\frac{82925}{24(24-1)}}}$$

$$t = \frac{59,37}{\sqrt{\frac{82925}{552}}}$$

$$t = \frac{59,37}{\sqrt{150,22}}$$

$$t = \frac{59,37}{12,25}$$

$$t = 4,84$$

c. Menentukan harga t tabel

Untuk mencari t tabel peneliti menggunakan tabel distribusi T dengan taraf signifikansi $\alpha 0,05$ dan d.b = $N-1 = 23$ maka di peroleh t tabel = 1,703 Setelah diperoleh t hitung = 4,84 dan t tabel 1,703 maka di peroleh t hitung > t tabel atau $4,84 > 1,703$, sehingga disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima ini berarti bahwa ada Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Open the Box* berbasis *Game Word Wall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS Pada Materi Perubahan Wujud Benda di SD Negeri 060937 Medan T.P 2024/2025

4.3 Pembahasan

Berdasarkan hasil pretest, nilai rata-rata hasil belajar murid yaitu 26, 87 melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa hasil belajar IPAS sebelum penerapan Media Pembelajaran *Open the Box* berbasis *Game Word Wall* terhadap hasil belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN SD Negeri 060937 T.P 2024/2025 Pada Materi Perubahan Wujud Benda rendah dan belum mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil posttest adalah 86, jadi hasil Belajar IPAS setelah penerapan Media Pembelajaran *Open the Box* berbasis *Game Word Wall* lebih baik dibandingkan sebelum penerapan pembelajaran kontekstual berbasis media gambar, Selain itu persentase kategori hasil belajar murid juga meningkat.

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.

Penelitian sebelumnya dengan menerapkan media pembelajaran *Wordwall* ini pernah dilakukan oleh (Ningrum A dkk, 2023) dengan judul “Penerapan Gamifikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Muatan Matematika Materi Satuan Waktu Kelas II Sdn Kaliasin VII/286 Surabaya” menyatakan bahwa media *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika. Penelitian lainnya yang juga menerapkan media *Wordwall* yaitu dilakukan oleh (Susilowatiningsih dkk, 2023) dengan judul “Peningkatan Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *problem based learning* berbantu media *wordwall* di kelas III SDN Wonotingal” menyatakan

bahwa media *Wordwall* dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada tema 5 cuaca subtema 4 cuaca, musim, dan iklim di kelas III SDN Wonotingal.

Hasil belajar dari 28 peserta didik yang mengikuti evaluasi pembelajaran melalui Pre-Test. Dari total peserta didik, sebanyak 15 peserta didik (setara dengan 53,57%) belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yang berarti mereka masih memerlukan peningkatan dalam pemahaman materi yang diajarkan. Sementara itu, sebanyak 13 peserta didik (setara dengan 46,43%) berhasil mencapai atau melampaui KKTP, menunjukkan tingkat pemahaman yang memadai sesuai dengan standar pembelajaran. Setelah menggunakan media terlihat hasil belajar dari 28 peserta didik yang mengikuti pre-test, di mana hanya 2 peserta didik (setara dengan 7,14%) belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sementara sebanyak 26 peserta didik (setara dengan 92,86%) berhasil mencapai atau melampaui KKTP.

Berdasarkan data tersebut, penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik setelah penerapan media pembelajaran *WordWall*, khususnya melalui fitur "*Open the Box*". Perbandingan antara data awal pre-test dan hasil post-test menunjukkan bahwa penggunaan media *Open the Box* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

1. Hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS pada materi “Perubahan Wujud Benda” sebelum menggunakan media *OPEN THE BOX* berbasis *Game Word Wall* pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda dikelas IV SD Negeri 060937 Medan Tahun Ajaran 2024/2025, asil nilai dari pre test diperoleh rata-rata 26,87 berkategori kurang.
2. Hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS pada materi “Perubahan Wujud Benda” sesudah menggunakan media *OPEN THE BOX* berbasis *Game Word Wall* pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda dikelas IV SD Negeri 060937 Medan Tahun Ajaran 2024/2025, hasil nilai dari post test di peroleh rata rata 86,25 berkategori sangat baik.
3. Ada pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *Open the Box* berbasis *Game Word Wall* 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.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Dimanapun siswa belajar baik itu di lingkungan sekolah atau dimana pun, hendaknya siswa dapat belajar dengan giat dan tekun. Dapat berkonsentrasi dengan baik ketika belajar, mampu memahami pelajaran dan menyukai apapun pelajaran yang dihadapi.
2. Bagi guru, agar lebih memahami karakteristik siswa dan mampu menerapkan media-media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan materi yang diajarkan. Sehingga siswa lebih bersemangat dan aktif dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, salah satu nya dengan menggunakan media *OPEN THE BOX* Berbasis *Game Word Wall*.
3. Bagi sekolah, agar saling bekerjasama dalam membangun, memajukan dan saling memotivasi untuk menginovasikan media pembelajaran dalam pross pembelajaran. Sekolah disarankan agar menerapkan media *OPEN THE BOX* Berbasis *Game Word Wall*.