

## PENGARUH MODEL LEARNING START WITH A QUESTION (LSQ) BERBANTU MEDIA GAME TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI DAERAH KU DAN KEKAYAAN ALAMNYA DI KELAS IV SD NEGERI 1 RIMO

Nofitri Aisah<sup>1</sup>, Muhammad Husin<sup>2</sup>, Tursinawati<sup>3</sup>  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Syiah Kuala  
novitri833@gmail.com

---

### Abstract

This research is motivated by the observation that a teacher only provides information in a complete and verbal manner, without giving students the opportunity to reconstruct their own knowledge. Consequently, students do not actively participate during the learning process, leading to an environment where no one asks questions or expresses opinions, making the classroom atmosphere rigid and boring, which negatively impacts student learning outcomes. This study aims to investigate the Effect of the Learning Start With A Question Model Assisted by Game Media on Science Learning Outcomes on the Topic of "My Region and Its Natural Resources" in Class IV of SD Negeri 1 Rimo. This research employs a quantitative approach with an experimental method, specifically a Quasi-Experimental Design with a Non-equivalent Control Group Design. The sample was selected using purposive sampling technique, consisting of 66 students from SD Negeri 1 Rimo for the 2023/2024 academic year, with 34 students in the experimental group (Class IVA) and 32 students in the control group (Class IVB). Data were collected using objective test questions to measure learning outcomes on the topic of "My Region and Its Natural Resources." The results of the study indicate an improvement in student learning outcomes after implementing the LSQ model assisted by the wordwall game media, with average posttest scores of 73.82 for the experimental class and 62.84 for the control class. The hypothesis test results using the Mann-Whitney U test showed a Sig (2-tailed) value of  $0.010 < 0.05$ . This indicates a significant difference in posttest scores between the experimental and control classes. It can be concluded that there is an effect of the Learning Start With A Question (LSQ) model assisted by game media on the science learning outcomes on the topic of "My Region and Its Natural Resources" in Class IV of UPTD SPF SD Negeri 1 Rimo.

### Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh seorang guru hanya memberikan informasi pembelajaran secara utuh dan lisan, tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk merekonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Maka dari itu siswa tidak ikut berperan aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa tidak ada yang bertanya dan mengemukakan pendapat di kelas yang menyebabkan lingkungan kelas menjadi kaku dan bosan yang berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Learning Start With A Question Berbantu Media Game Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya di Kelas IV SD Negeri 1 Rimo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode eksperimen dengan jenis penelitian Quasi Eksperimental Design dengan desain Non-equivalent Control Group Design. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling dengan jumlah sampel sebanyak 66 siswa SD Negeri 1 Rimo tahun ajaran 2023/2024 yaitu 34 siswa IVA kelas eksperimen dan 32 siswa IVB kelas kontrol. Data dikumpulkan menggunakan soal tes objektif untuk mengukur hasil belajar pada materi daerahku dan kekayaan alamnya. Hasil penelitian menunjukkan adanya

---

### Article History

Submitted : 27 Mey 2024

Accepted : 1 Juni 2024

Published : 2 Juni 2024

### Key Words

Learning Start with a Question Model, Science Learning Outcomes, My Region and Its Natural Resources.

---

### Sejarah Artikel

Submitted : 27 Mey 2024

Accepted : 1 Juni 2024

Published : 2 Juni 2024

### Kata Kunci

Model Learning Start with a Question, Hasil Belajar IPAS, Daerahku dan Kekayaan Alamnya.

---

peningkatan hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan model LSQ berbantu media game wordwall dengan hasil belajar siswa berdasarkan rata-rata nilai posttest untuk kelas eksperimen sebesar 73,82 dan kelas kontrol sebesar 62,84. Adapun hasil uji hipotesis menggunakan uji *Man-Whitney* hasil Sig (2-tailed) sebesar  $0.010 < 0,05$ . Hal ini berarti menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai posttest yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *model Learning Start With A Question (LSQ)* berbantu media game terhadap hasil belajar IPAS materi daerahku dan kekayaan alamnya di kelas IV UPTD SPF SD Negeri 1 Rimo

---

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang esensial dalam kehidupan. Hal ini ditegaskan dalam UUD 1945 pasal 31 ayat 2 yang menyatakan bahwa "Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya". Pernyataan ini menunjukkan bahwa Indonesia sangat menghargai pendidikan. Diharapkan melalui pendidikan, tujuan bangsa Indonesia untuk memajukan dan mencerdaskan kehidupan bangsa dapat tercapai. Pendidikan harus dapat diakses oleh seluruh rakyat Indonesia, baik di perkotaan maupun di pedesaan, karena pendidikan merupakan upaya untuk mengoptimalkan perkembangan potensi, kecakapan, dan karakteristik pribadi siswa. Proses pendidikan diarahkan pada pencapaian tujuan-tujuan tertentu yang dikenal sebagai tujuan pendidikan.

Dari penjelasan tersebut, terlihat bahwa tujuan pendidikan adalah membantu siswa memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Salah satu keterampilan yang penting adalah kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Belajar adalah proses menemukan, membangun/merekonstruksi berbagai konsep dan prinsip, serta pemahaman. Belajar bukan hanya menyalin informasi secara pasif dan statis, tetapi harus aktif dan dinamis sehingga dapat mengubah perilaku individu (Nunzairina, 2023:120). Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan perilaku yang disebabkan oleh perubahan pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Dalam proses pembelajaran, guru harus mampu membimbing dan memfasilitasi siswa agar mereka dapat memahami kemampuan yang mereka miliki, serta mendorong siswa untuk belajar dengan baik sehingga hasil belajar yang diinginkan dapat tercapai sesuai dengan kemampuan mereka. Berdasarkan observasi awal di SD Negeri 1 Rimo, guru hanya memberikan informasi secara lisan dan lengkap tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk merekonstruksi pengetahuan mereka sendiri serta tidak menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi di lapangan. Akibatnya, siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran, tidak bertanya, dan tidak mengemukakan pendapat, sehingga lingkungan kelas menjadi kaku dan membosankan, yang berpengaruh pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru harus menemukan cara yang tepat untuk mengatasi masalah ini.

Saat ini, proses belajar mengajar merujuk pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (student center learning) yang menekankan pentingnya interaksi sebagai makhluk sosial. Untuk

meningkatkan hasil belajar siswa, diperlukan model pembelajaran yang dapat merangsang rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran. Model pembelajaran ini berguna untuk mendorong siswa agar aktif dalam merekonstruksi pengetahuan mereka sendiri selama proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran harus tepat sasaran agar dapat mengatasi masalah yang dihadapi siswa. Oleh karena itu, guru harus mempertimbangkan waktu yang digunakan, keefektifan, dan kemampuan awal siswa sebelum memilih model pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS adalah model Learning Start With A Question (LSQ). Model ini mampu membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak berpusat pada guru, tetapi pada siswa, memungkinkan mereka menggali potensi mereka dalam memahami materi pelajaran. Model LSQ menciptakan suasana yang mendorong siswa untuk bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Penggunaan model ini membuat siswa aktif sejak awal pembelajaran karena sebelum pelajaran dimulai, siswa membaca dan memahami bahan bacaan yang diberikan guru dan membuat pertanyaan. Kemudian, siswa mengajukan pertanyaan dari bahan bacaan yang belum dipahami. Solusi lain adalah penggunaan media game wordwall. Media game wordwall adalah media game edukasi yang menarik dan menyenangkan, memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran. Diharapkan dengan menggunakan model dan media game yang telah dijelaskan di atas, hasil belajar siswa dapat meningkat.

### **Model Pembelajaran *Learning Start With A Question***

Model pembelajaran adalah rencana atau pola untuk merancang pembelajaran di dalam atau luar kelas serta menyusun materi pembelajaran (Salamun et al., 2023:2). Winataputra menambahkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis untuk mengorganisir pengalaman belajar guna mencapai tujuan tertentu dan sebagai panduan bagi perancang pembelajaran dan guru (Salamun et al., 2023:2-3). Kesimpulannya, model pembelajaran adalah pola atau prosedur yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar dan sebagai panduan bagi guru dalam merancang dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Proses transfer ilmu lebih efektif jika siswa aktif dan terus bertanya, dibandingkan hanya menerima informasi dari guru. *Model Learning Start With A Question* dapat menstimulasi pemikiran siswa untuk bertanya dan berani menyampaikan pendapat dalam proses belajar mengajar. Fungsi dan tujuan model Learning Start With A Question adalah untuk mengembangkan dan memotivasi siswa untuk menggali informasi sendiri dari rasa keingintahuan dalam diri siswa yang menyebabkan proses pembelajaran di kelas aktif.

Setiap model pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing dalam pelaksanaannya, begitu juga dengan model Learning Start With A Question. Kelebihan dan kekurangan model Learning Start With A Question yaitu :

1. Kelebihan model Learning Start With A Question yaitu :

- a. Siswa lebih siap untuk memulai pelajaran, karena siswa terlebih dahulu belajar sehingga mereka mempunyai sedikit gambaran dan lebih paham setelah mendapat tambahan penjelasan dari guru.
  - b. Siswa menjadi lebih aktif bertanya.
  - c. Materi yang diajarkan dapat diingat lebih lama oleh siswa.
  - d. Dapat mengasah kecerdasan siswa pada saat siswa belajar mengajukan pertanyaan.
  - e. Mendorong tumbuhnya keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat secara terbuka dan memperluas wawasan siswa melalui kegiatan bertukar pendapat.
  - f. Siswa belajar memecahkan masalahnya sendiri dan bekerja sama dengan siswa yang lain.
  - g. Dapat mengetahui siswa yang belajar dengan yang tidak belajar.
2. Kekurangan model Learning Start With A Question yaitu :
- a. Membutuhkan waktu yang banyak jika pertanyaan yang dilontarkan oleh siswa banyak
  - b. Jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab, pertanyaan atau jawaban lain bisa melantur jika siswa tersebut tidak belajar atau tidak menguasai materi.
  - c. Apatis untuk siswa yang tidak terbiasa berbicara dalam forum atau siswa yang pasif.
  - d. Mensyaratkan siswa memiliki latar belakang yang cukup tentang topik atau masalah yang disajikan (Qolbiyyah, 2019:154).

### **Media Game Wordwall**

Salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif adalah mengenal peserta didik lebih dekat. Di era digital saat ini, peserta didik cenderung akrab dengan media sosial dan game. Oleh karena itu, pendidik dapat memanfaatkan game edukasi sebagai alat pembelajaran. Handriyantini dalam Chidliir (2022) menyatakan bahwa game edukasi adalah media pengajaran berupa permainan yang merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi melalui cara yang unik dan menarik. Game edukasi ini dapat diterapkan melalui aplikasi seperti Wordwall.



Gambar 1. Aplikasi Wordwall

Menurut Indrawati dalam blog Kompasiana (2022:-) menyatakan bahwa kelebihan dan kekurangan wordwall adalah :

1. Kelebihan media game wordwall
  - a. Media bersifat fleksibel, dapat digunakan untuk berbagai tingkatan pada siswa.
  - b. Menarik dan tidak monoton.
  - c. Bersifat kreatif dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2. Kekurangan media game wordwall
  - a. Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk membuatnya.
  - b. Media ini bersifat online.
  - c. Media ini hanya dapat dilihat karena berupa media visual.

## Hasil Belajar

Menurut Rahman (2021:290) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan suatu pencapaian yang telah di peroleh oleh peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, yang di peroleh baik dari bentuk pengetahuan, sikap dan juga keterampilan yang telah di dipelajari. Dari pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang telah di peroleh oleh peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga terjadinya perubahan-perubahan yang terdapat dalam diri peserta didik, yang meliputi 3 macam aspek pembelajaran, yaitu aspek pengetahuan, aspek sikap dan juga aspek keterampilan. Hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran bukan hanya disebabkan oleh kecerdasan siswa saja, akan tetapi ada hal lain yang juga bisa menjadi faktor-faktor penentu yang tidak dapat dipisahkan dalam mencapai keberhasilan belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut.

1. Faktor yang ada pada diri individu itu sendiri (intern) yang meliputi faktor kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.
2. Faktor yang ada di luar individu (ekstern) yang meliputi faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajar, alat-alat yang digunakan dalam belajar-mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia (Purwato dalam Nunzairina, 2023:163)

## **Materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya Pada Pembelajaran IPAS**

Ilmu pengetahuan adalah kumpulan pengetahuan yang disusun secara logis dengan mempertimbangkan sebab akibat (KBBI, 2016:545). Pengetahuan ini mencakup ilmu alam dan sosial. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mempelajari makhluk hidup, benda mati di alam semesta, dan interaksi manusia dengan lingkungannya (Kemendikbud, 2022:4). Pendidikan IPAS berperan dalam membentuk profil pelajar Pancasila dengan mengembangkan rasa ingin tahu siswa terhadap fenomena sekitar, memahami bagaimana alam bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia, serta mencari solusi atas masalah yang dihadapi. Indonesia yang kaya akan budaya dan kearifan lokal mengharapkan siswa menggali kekayaan ini dalam pemecahan masalah melalui IPAS. Fokus utama IPAS adalah mengembangkan kompetensi siswa dalam memanfaatkan pengetahuan, bukan hanya seberapa banyak materi yang diserap. Pada usia SD/MI, anak-anak masih berpikir secara konkrit dan sederhana, sehingga pembelajaran harus disesuaikan dengan tahap perkembangan mereka.

Materi penelitian ini diambil dari buku IPAS kelas IV SD oleh Amalia Fitri, dkk (2021) tentang "Daerahku dan Kekayaan Alamnya." Topik ini membahas bahwa setiap daerah di Indonesia memiliki bentang alam dan potensi sumber daya yang berbeda. Contohnya, Kabupaten Bima memiliki dataran tinggi, dataran rendah, dan beberapa daerah pesisir dengan curah hujan rendah, cocok untuk pertumbuhan bawang merah. Bambu, sebagai sumber daya alam, dimanfaatkan untuk perabot rumah tangga, alat musik, dan mainan.



(a) Alat musik tradisional Aceh Singkil Canang Kayu



(b) Waduk Sianjo-anjo



(c) Biji Kopi Gayo



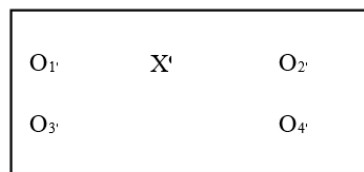
(d) Ikan Gurame

Gambar 2. Macam-macam ciri khas kekayaan di daerah Aceh

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SPF SD Negeri I Rimo yang beralamatkan di Jl. Iskandar Muda Rimo, Kecamatan Gunung Meriah, Kabupaten Aceh Singkil, Aceh. Penelitian ini direncanakan pada pembelajaran semester genap kelas IV UPTD SPF SD Negeri 1 Rimo Tahun Pelajaran 2023/2024. Adapun populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas IV UPTD SPF SD Negeri 1 Rimo yang berjumlah 67 orang. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas IV A yang berjumlah 34 siswa dan IV B yang berjumlah 32 siswa. Jadi, jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 66 siswa. Dalam penelitian ini penulis menggunakan bentuk instrument penelitian yaitu instrument tes yang berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 10 soal yang nantinya digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

Desain penelitian ini menggunakan nonequivalent control group design yang dimana kedua tersebut akan diberikan pretest dan posstest untuk melihat perubahan hasil belajar yang terjadi pada kedua kelas tersebut, akan tetapi hanya ada 1 kelas yang diberi perlakuan yaitu kelas eksperimen. Kedua kelas tersebut tidak dipilih secara random atau acak yang dapat digambarkan sebagai berikut (Sugiyono, 2021:120). Teknik analisis data yang digunakan dalam proposal penelitian ini adalah Uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas dan uji hipotesis



Gambar 3 *Nonequivalent Control Grup Design*

Keterangan:

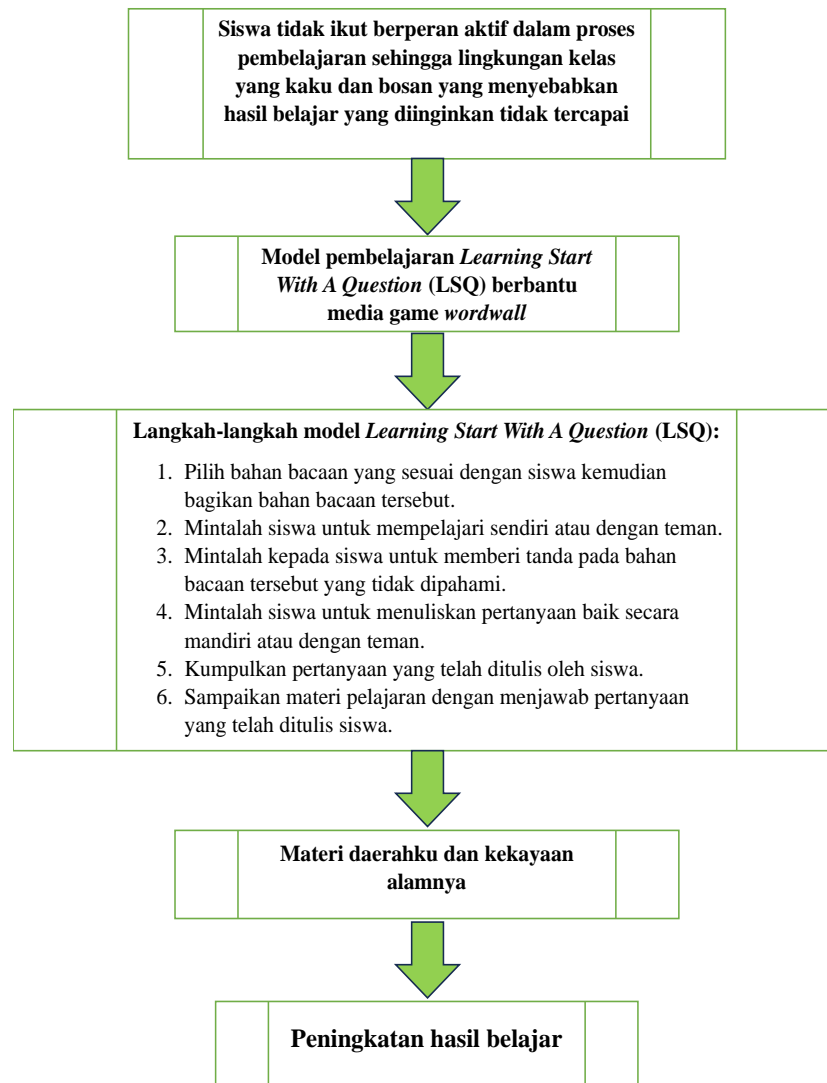
- O<sub>1</sub> : Pretest kelompok eksperimen
- O<sub>2</sub> : Posttest kelompok eksperimen
- O<sub>3</sub> : Pretest kelompok control

O4 : Posttest kelompok control

X : Perlakuan penggunaan model pembelajaran aktif tipe learning start with a question

## Kerangka Pemikiran

Adapun kerangka pemikiran telah di sajikan dalam bentuk bagan di bawah ini:



Gambar 4 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan uraian diatas hipotesis pada penelitian ini adalah : Terdapat Pengaruh Model Learning Start With A Question (LSQ) Berbantu Media Game Terhadap Hasil Belajar Materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya di Kelas IV UPTD SPF SD Negeri 1 Rimo.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil Penelitian

Data dalam penelitian ini didapatkan dari hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk soal pilihan ganda dan uraian yang terdiri dari 8 butir soal dengan skor maksimal 100. Berikut merupakan data hasil belajar peserta didik kelas IVA dan IVB di SD Negeri 1 Rimo.

**Tabel 1 Nilai pretest dan posttest kelas eksperimen**

No	Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	Siswa 1	67	80
2	Siswa 2	24	80
3	Siswa 3	8	72
4	Siswa 4	54	74
5	Siswa 5	36	80
6	Siswa 6	54	74
7	Siswa 7	37	70
8	Siswa 8	16	69
9	Siswa 9	34	70
10	Siswa 10	49	72
11	Siswa 11	60	75
12	Siswa 12	39	70
13	Siswa 13	50	67
14	Siswa 14	60	77
15	Siswa 15	42	80
16	Siswa 16	16	72
17	Siswa 17	34	75
18	Siswa 18	31	70
19	Siswa 19	16	69
20	Siswa 20	42	75
21	Siswa 21	37	80
22	Siswa 22	16	75
23	Siswa 23	45	72
24	Siswa 24	47	75
25	Siswa 25	57	64
26	Siswa 26	24	72
27	Siswa 27	55	70
28	Siswa 28	26	75
29	Siswa 29	31	77
30	Siswa 30	52	80
31	Siswa 31	47	75
32	Siswa 32	40	80
33	Siswa 33	18	72
34	Siswa 34	31	75
<b>Total Nilai</b>		<b>1.295</b>	<b>2.490</b>
<b>Nilai Rata – Rata</b>		<b>38</b>	<b>73,82</b>

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa kelas eksperimen berjumlah 34 orang peserta didik memperoleh nilai keseluruhan pretest sebesar 1.292 dan nilai rata-rata sebesar 38. Sedangkan pada nilai posttest memperoleh nilai keseluruhan sebesar 2.510 dan nilai rata-rata sebesar 73,82. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, nilai posttest peserta didik mengalami peningkatan yang tinggi dari nilai pretest.

**Tabel 2 Nilai pretest dan posttest kelas Kontrol**

No	Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	Siswa 1	49	55
2	Siswa 2	32	55
3	Siswa 3	23	60
4	Siswa 4	32	62
5	Siswa 5	16	69
6	Siswa 6	8	70
7	Siswa 7	32	62
8	Siswa 8	47	69
9	Siswa 9	53	79
10	Siswa 10	39	55
11	Siswa 11	42	69
12	Siswa 12	32	70
13	Siswa 13	23	65
14	Siswa 14	37	50
15	Siswa 15	39	43
16	Siswa 16	42	69
17	Siswa 17	24	69
18	Siswa 18	8	70
19	Siswa 19	32	69
20	Siswa 20	40	62
21	Siswa 21	39	55
22	Siswa 22	8	64
23	Siswa 23	26	70
24	Siswa 24	16	72
25	Siswa 25	8	69
26	Siswa 26	40	60
27	Siswa 27	37	62
28	Siswa 28	34	60
29	Siswa 29	29	65
30	Siswa 30	32	52
31	Siswa 31	8	50
32	Siswa 32	16	55
<b>Total Nilai</b>		<b>935</b>	<b>2.011</b>
<b>Nilai Rata – Rata</b>		<b>29,47</b>	<b>62,48</b>

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa kelas kontrol berjumlah 32 orang peserta didik memperoleh nilai keseluruhan pretest sebesar 943 dan nilai rata-rata sebesar 29,47. Sedangkan pada nilai posttest memperoleh nilai keseluruhan sebesar 2.011 dan nilai rata-rata sebesar 62,84. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai posttest peserta didik mengalami peningkatan dari nilai pretest, namun masih tetap berada pada kriteria belum tuntas.

## Analisis Data

Penelitian ini menggunakan alat bantu berupa perangkat lunak SPSS versi 26. Secara lebih lengkap deskriptif statistik yang menggunakan SPSS 26 dapat ditampilkan dalam tabel 3 sebagai berikut:

**Tabel 3 Hasil Deskriptif Statistik**

<i>Descriptive Statistics</i>				
	N	Minimum	Maximum	Mean
Pretest Eksperimen	34	8	64	38
Posttest Eksperimen	34	64	80	73,82
Pretest Kontrol	32	8	53	29,47
Posttest Kontrol	32	43	79	62,84

Kemudian, Nilai N-Gain tersendiri merupakan N-Gain score atau Normalized gain yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan tertentu. Dimana N-Gain score diperoleh dari hasil tes pretest dan posttest dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kategori tafsiran efektivitas nilai N-gain score dapat ditampilkan dalam tabel 4 sebagai berikut.

**Tabel 4 Kategori tafsiran efektivitas N-gain score**

Persentase (%)	Tafsiran
< 40%	Tidak efektif
40 – 55	Kurang efektif
56 – 75	Cukup efektif
> 76	Efektif

Mengacu dari nilai N-gain dalam bentuk persen (%) dan tabel output deskriptif tersebut, maka hasil perhitungan uji N-gain score tersebut dapat ditampilkan pada tabel 5 sebagai berikut

**Tabel 5 Hasil perhitungan uji N-gain**

Siswa	N-Gain Score (%) Eksperimen	N-Gain Score (%) Kontrol
1	36,11	21,57
2	73,68	33,82
3	69,57	48,05
4	43,48	44,12
5	68,75	63,10
6	43,48	67,39
7	52,38	44,12
8	63,10	41,51

Siswa	<i>N-Gain Score (%)</i> Eksperimen	<i>N-Gain Score (%)</i> Kontrol
9	54,55	55,32
10	45,10	26,23
11	37,50	46,55
12	50,82	55,88
13	34,00	54,55
14	42,50	20,63
15	65,52	6,56
16	66,67	46,55
17	62,12	59,21
18	56,52	67,39
19	63,10	54,41
20	56,90	36,67
21	68,25	26,23
22	70,24	60,87
23	49,09	59,46
24	52,83	66,67
25	16,28	66,30
26	63,16	33,33
27	33,33	39,68
28	66,22	39,39
29	66,67	50,70
30	58,33	29,41
31	52,83	45,65
32	66,67	46,43
33	65,85	46,37
34	63,77	46,25
Rata-rata	56,27	45,55

Berdasarkan tabel *n-gain score (%)* di atas, dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen yang berjumlah 34 peserta didik dan kelas kontrol yang berjumlah 32 peserta didik. Adapun nilai rata-rata *n-gain score (%)* yang diperoleh pada kelas eksperimen mencapai sebesar 56,27, sedangkan nilai rata-rata *n-gain score (%)* pada kelas kontrol sebesar 45,55.

**Tabel 6 hasil uji normalitas**

<i>Tests of Normality</i>							
	Kelas	<i>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>N-Gain Persen</i>	Eksperimen	,166	34	,018	,916	34	,013
	Kontrol	,093	32	,200	,962	32	,305

Hasil signifikansi (*sig*) dari tes uji normalitas data *n-gain score* yang diberikan pada kelas eksperimen sebesar 0,013 lebih kecil dari 0,05 dan pada kelas kontrol sebesar 0,305 lebih besar dari 0,05. Dikarenakan terdapat salah satu nilai yang masih berada di bawah 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *n-gain score* berdistribusi tidak normal.

Tabel 7 Uji Mann-Whitney Test N-Gain Score

	Kelas	Test Statistics	
		N	Asymp. Sig. (2-tailed)
NGain_Persen	Eksperimen	34	,010
	Kontrol	32	

Berdasarkan tabel 7 di atas, dapat dilihat bahwa nilai asymp. sig. (2-tailed) pada n-gain score (%) yang diperoleh yaitu sebesar  $0,010 < 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model Learning Start with a Question (LSQ) terhadap hasil belajar peserta didik.

### Pembahasan

Nilai rata-rata n-gain score pada kelas eksperimen adalah 56,27% yang berada pada kategori cukup efektif, sedangkan pada kelas kontrol adalah 45,55% yang berada pada kategori kurang efektif. Ini menunjukkan adanya perbedaan efektivitas belajar dengan menggunakan model LSQ dibandingkan dengan tidak menggunakan model tersebut. Selanjutnya, peneliti melakukan uji normalitas data, dan hasil menunjukkan bahwa data pada kelas eksperimen bersifat tidak normal ( $\text{sig} < 0,05$ ). Karena data tidak normal, uji mann-whitney test digunakan untuk mengukur efektivitas model LSQ secara signifikan. Hasil menunjukkan nilai asymp. sig. (2-tailed) sebesar  $0,010 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model LSQ memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi "Daerahku dan Kekayaan Alamnya" di SD Negeri 1 Rimo. Penelitian ini didukung oleh Munadliroh, et.al. (2022), yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 60 pada pretest menjadi 78,40 pada posttest menggunakan strategi pembelajaran LSQ.

Listiani, et.al. (2018), juga menemukan bahwa kelas yang menggunakan model LSQ dengan media peta konsep memiliki nilai hasil belajar lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung. Uji t menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan model LSQ terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan larutan elektrolit dan non-elektrolit. Model LSQ mengajak siswa berpikir kritis melalui pertanyaan yang diajukan guru, yang sejalan dengan temuan Subahan, et.al. (2022), bahwa model ini meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 007 Pulau Gadang. Selama penerapan model LSQ, siswa menunjukkan peningkatan minat dan motivasi belajar, seperti yang diamati oleh Naimah, Asha (2021), yang menyebutkan bahwa siswa lebih semangat dan aktif bertanya serta mengungkapkan argumen. Rakasiwi, Amalina (2021), juga menemukan bahwa motivasi belajar pada mata pelajaran matematika meningkat dengan metode LSQ, dimana siswa lebih memahami materi penjumlahan dan pengurangan. Data menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan model LSQ, dari rata-rata 38 sebelum penggunaan model menjadi 73,82 setelahnya. Sebelum bertanya, siswa membaca materi sehingga memiliki gambaran tentang topik yang akan dipelajari. Hutabarat, Martini Srianita (2023), mendukung temuan ini dengan hasil bahwa metode LSQ meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 173172 Hutagurgur.

Penggunaan tambahan media game Wordwall dalam proses pembelajaran juga membuat siswa lebih tertarik dan tidak bosan, sehingga transfer ilmu lebih mudah dan hasil belajar tercapai. Andini (2022) menemukan bahwa penggunaan media Wordwall memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi Sistem Periodik Unsur, dengan hasil posttest menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Penelitian oleh Setyorini, dkk (2023), juga mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 di Sekolah Dasar. Siswa merasa antusias dan berpikir kritis saat menggunakan game edukatif berbasis Wordwall, yang menunjukkan peningkatan minat belajar saat peneliti menjelaskan materi dengan menggunakan media tersebut.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian serta analisis data di SD Negeri 1 Rimo, kesimpulannya terdapat pengaruh Model Learning Start With A Question (LSQ) Berbantu Media Game Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya di Kelas IV . Hal ini berdasarkan hasil Posttest uji Man-Whitney hasil Sig (2-tailed) sebesar  $0.010 < 0,05$  artinya terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan rata-rata nilai Posttest dari kedua kelas, untuk kelas eksperimen sebesar 73,82 dan untuk kelas kontrol adalah 62,84. Artinya pada kelas eksperimen yang belajar dengan menggunakan model Learning Start With A Question (LSQ) berbantu media game wordwall memperoleh skor yang lebih tinggi daripada kelas kontrol yang belajar tidak menggunakan model Learning Start With A Question (LSQ) berbantu media game wordwall (belajar konvensional) sehingga penelitian ini membuktikan terdapat pengaruh model Learning Start With A Question (LSQ) berbantu media game terhadap hasil belajar IPAS materi daerahku dan kekayaan alamnya di kelas IV UPTD SPF SD Negeri 1 Rimo.

## **Referensi**

- Abubakar, R. (2021). Pengantar Metodologi Penelitian. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Akasiwi, A. 2021. Penggunaan Model Pembelajaran Learning Start with a Question untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Selama Daring di Bimbel Jenius Ponorogo. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Andini, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur SMA Mitra Persada. [Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah], Jakarta.
- Arischa, S. (2019). Analisis Beban Kerja Bidang Pengelolaan Sampah Dinas Lingkungan Hidup dan Kebersihan Kota Pekanbaru. JOM FISIP, 6(1), 1– 15.
- Badriah, L. (2018). Model Learning Start with a Question (LSQ) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD pada Pokok Bahasan Sistem Reproduksi. Jurnal Bio Educatio, 3(2), 22-28.
- Chidliir, Y. (2022). Game edukasi wordwall, solusi mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran. <https://guruinovatif.id/@redaksiguruinovatif/game-edukasi-wordwall-solusi-mengatasi-kejenuhan-dalam-pembelajaran>

- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. Jakarta : Depdiknas
- Fauziah, Latifatul. 2020. Implementasi Metode Learning Start with a Question pada Pembelajaran Akidah Akhlak. *Jurnal Insania*. 25(2). Hal:257.
- Fitri, A., Anggayudha, A.R., Aldilla, K., Kinkin, K.N., Kristianti, F., & Nur, I.S. (2021). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A – Fase C. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Fitri, A., Anggayudha, A.R., Aldilla, K., Kinkin, K.N., Kristianti, F., & Nur, I.S. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Furqan, M. (2021). Pengertian SPSS, Fungsi, Kegunaan, Serta Kelebihan dan Kekurangan. [Online]. <https://www.sijenius.com/2021/07/pengertianspss-fungsi-kegunaan-kelebihan-dan-kekurangan.html/?m=1>. (Diakses tanggal 20 November 2022 pukul 21.45).
- Hikmawati, R. & Devi, A. Y. (2022). Keterkaitan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Journal Of Biology Education*, 1(2), 22-27.
- Hutabarat, Martini Srianita. 2023. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAK dengan Menggunakan Metode Learning Start with a Question di Kelas V SD Negeri 173172 Hutagurgur Kab. Tapanuli Utara. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 3(1). Hal: 150.
- Gulo, N. (2018). Penerapan Learning Start with a Question Menggunakan Media Handout dan Peta Konsep Pada Materi Hidrolisis Garam di SD Prayatna Medan. *Journal of Chemistry, Education, and Science*, 2(1), 22-35. <https://doi.org/10.30743/cheds.v2i1.694>
- KBBI, 2016. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online] Available at: <http://kbbi.web.id/pusat>, [Diakses 1 Oktober 2023].
- Lamba, R. N. (2022). Pengaruh Metode Learning Start With A Question Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri Batulaccu Makasar. [Skripsi, Universitas Bosowa], Makasar.
- Listiani, et.al. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Learning Starts with a Question (LSQ) Berbantuan Media Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Larutan Elektrolit dan Non-Elektrolit. *Bivalen: Chemical Studies Journal*. 1(2). hal:55.
- Munadliroh, et.al. 2022. Pengaruh Strategi Learning Start With A Question Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*. 15(1). hal:64
- Naimah, A. (2021) Penerapan Model Pembelajaran Learning Start With A Question (LSQ) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial Kelas VII-2 di SMP Negeri 2 Kuala T.P. 2021/2022. Skripsi thesis, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Nunzairina. (2023). Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: K-Media
- Qolbiyyah, S. (2019). Penerapan Metode LSQ (Learning Start with a Question) dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Sumbula*, 4(1), 149-162.
- Rukajar, A. (2018). Pendekatan Penelitian Kuantitatif. Deepublisher Publisher, Sleman
- Saat, S., & Mania, S. (2020). Pengantar Metodologi Penelitian. Sulawesi Selatan: PUSAKA ALMAIDA

- Sadikin, A. & Hamidah, A. (2020). "Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 6(2):214–24.
- Salamun, Ana W., Syawaluddin, Rini N.A.I., Janner S., Ester J.S., Yurfiah N.S., Christa L., & M. Habibullah A. (2023). *Model -Model Pembelajaran Inovatif*. Lampung : Yayasan Kita Menulis.
- Setyorini, et.al. 2023. Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*. 6(1). hal:27
- Silberman. (2016). *Active Learning (101 Cara Belajar Siswa Aktif)*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Subahan, et.al. 2022. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Learning Start with a Question (LSQ) di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUMASPUL*. 6(1). Hal: 1342.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, Batang Tubuh (pasal 31 ayat 2). <https://www.dpr.go.id/jdih/uu1945>
- Yuveta, M. (2023). Pengaruh Model Learning Start With A Question Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Matematika. [Skripsi, Universitas Lampung], Bandar Lampung.