PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *LEARNING START WITH A QUESTION* (LSQ) BERBASIS *GAME* EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI BAGIAN-BAGIAN BUMI DI KELAS V SD NEGERI 10 GANDAPURA

Ridhatul Amna[1], Khairunnisak[2]
[12]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Almuslim
[1]ridhatulamna1188@gmail.com [2]khairunnisak.207@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the low student achievement in the Earth Science subject, specifically on the topic of the parts of the Earth, among fifth-grade students at SD Negeri 10 Gandapura. The study aimed to determine improvements in student achievement, teacher and student activities, and student responses through the implementation of the LSQ learning model based on educational games. This study employed a qualitative approach using Classroom Action Research (CAR), conducted over two cycles. Each cycle consisted of the planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 19 fifth-grade students at SD Negeri 10 Gandapura, comprising 12 boys and 7 girls. Data collection techniques included observation, achievement tests, student response questionnaires, and documentation. The data were analyzed using descriptive percentage analysis. The research results show that the implementation of the LSQ learning model based on educational games can improve teacher activity, student activity, learning outcomes, and student responses. Teacher activity increased from 70.20% in Cycle I to 86.06% in Cycle II. Student activity increased from 72.60% to 85.10%. Student learning outcomes also improved, rising from a classical mastery rate of 57.89% in Cycle I to 78.95% in Cycle II. Additionally, student responses to the instruction were positive, with a percentage of 63.03% in Cycle I, increasing to 67.90% in Cycle II. Based on the research results, it can be concluded that the implementation of the "Learning Starts With a Question" (LSQ) learning model based on educational games is effective in improving student learning outcomes on the topic of the parts of the Earth in the fifth grade at SD Negeri 10 Gandapura.

***Keywords**: Learning Start With a Question* (LSQ)*, educational game, learning outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi bagian-bagian bumi di kelas V SD Negeri 10 Gandapura. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, aktivitas guru dan siswa, serta respons siswa melalui penerapan model pembelajaran LSQ

berbasis *game* edukatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 19 siswa kelas V SD Negeri 10 Gandapura yang terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes hasil belajar, angket respons siswa, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran LSQ berbasis *game* edukatif dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, hasil belajar, dan respons siswa. Aktivitas guru meningkat dari 70,20% pada siklus I menjadi 86,06% pada siklus II. Aktivitas siswa meningkat dari 72,60% menjadi 85,10%. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, yaitu dari ketuntasan klasikal 57,89% pada siklus I menjadi 78,95% pada siklus II. Selain itu, respons siswa terhadap pembelajaran menunjukkan hasil yang positif dengan persentase 63,03% pada siklus I dan meningkat menjadi 67,90% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Learning Start With a Question (LSQ) berbasis game edukatif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bagian-bagian bumi di kelas V SD Negeri 10 Gandapura.

Kata Kunci: *Learning Start With a Question* (LSQ), *game* edukatif, hasil belajar

A. Pendahuluan

Hasil belajar pada dasarnya merupakan perubahan perilaku seseorang yang terjadi sebagai akibat dari proses pembelajaran. Perubahan ini bisa meliputi peningkatan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, maupun sikap, yang biasanya diukur dan dinyatakan dalam bentuk angka atau huruf sesuai dengan kriteria tertentu. Hasil belajar yang diperoleh siswa memberikan gambaran tentang sejauh mana kemampuan mereka dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran di kelas. Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Hasil belajar juga bisa dipandang sebagai cerminan dari usaha yang dilakukan siswa. Semakin serius dan konsisten usaha belajar mereka, semakin besar kemungkinan hasil belajar yang dicapai juga baik. Oleh karena itu, hasil belajar dapat dijadikan salah satu indikator untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran yang dialami siswa (Yandi *et al*., 2023).

Apabila seorang guru mampu memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi serta kebutuhan peserta didik, maka proses pemahaman terhadap materi yang disampaikan akan lebih mudah diterima oleh siswa. Hal ini turut berdampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta pencapaian hasil belajar, baik dari segi pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotorik).

Berdasarkan hasil observasi, sebagian siswa kelas V belum sepenuhnya memahami materi pelajaran IPAS dan menunjukkan kurangnya minat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari rendahnya hasil belajar siswa, di mana nilai rata-rata masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Dari 19 siswa, hanya 7 siswa (37%) yang mencapai nilai ≥ 75, sedangkan 12 siswa (63%) belum mencapai ketuntasan belajar. Permasalahan tersebut disebabkan oleh siswa yang tidak aktif selama proses pembelajaran sehingga mereka kesulitan memahami materi. Selain itu, proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode mengajar *teacher center* dan tidak bervariasi membuat siswa cepat merasa bosan dan tidak termotivasi. Faktor lain yang turut memengaruhi adalah kondisi lingkungan kelas yang kurang kondusif untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.

Salah satu model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa adalah *Learning Start With a Question* (LSQ). Model LSQ dirancang untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendorong siswa aktif bertanya, mempertanyakan, serta menyampaikan ide atau gagasan. Penerapan model ini membuat siswa terlibat sejak awal proses pembelajaran, karena sebelum pelajaran dimulai, mereka membaca dan memahami materi yang disediakan guru, kemudian menyusun pertanyaan terkait bagian yang belum dipahami. Proses penyerapan pengetahuan akan lebih efektif jika siswa aktif berpartisipasi dan terus mengajukan pertanyaan, dibandingkan hanya menerima informasi secara pasif dari guru. Model LSQ dirancang untuk merangsang pemikiran siswa sehingga mereka terdorong untuk

bertanya dan berani menyampaikan pendapat selama kegiatan belajar. Tujuan dari model LSQ adalah mengembangkan kemampuan siswa serta memotivasi mereka untuk mencari informasi secara mandiri, berdasarkan rasa ingin tahu, sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif dan partisipatif (Aisah *et al.*, 2024).

Selain itu, pemanfaatan *game* edukatif dalam proses pembelajaran sangat penting. *Game* edukatif merupakan sarana yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta mendorong partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. *Game* edukatif berbasis *Wordwall* menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa pada materi bagian-bagian bumi. Media ini memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif dengan materi pelajaran melalui berbagai jenis kuis dan permainan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan partisipatif. *Game* edukatif merupakan media pembelajaran berbentuk permainan yang dirancang secara khusus untuk menunjang proses belajar serta melatih keterampilan dan pemahaman siswa melalui kegiatan yang bersifat menyenangkan (Kurniawati *et al*., 2025). Penggunaan *game* edukatif dapat membuat suasana kelas menjadi lebih hidup, sehingga meningkatkan motivasi dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Jannah & Sulistyowati (2025), yang menyatakan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan dengan pendekatan *game* edukatif terbukti lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan penggunaan media PPT dan video. Untuk meningkatkan hasil belajar yang masih rendah pada materi bagian-bagian bumi, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang mendorong peserta didik agar lebih aktif. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model *Learning Start With a Question* (LSQ). Model LSQ dirancang untuk merangsang pemikiran siswa sehingga mereka terdorong untuk bertanya dan berani menyampaikan pendapat selama kegiatan belajar. Penerapan model ini membuat siswa terlibat sejak awal proses pembelajaran, karena sebelum pelajaran dimulai, mereka membaca

dan memahami materi yang disediakan guru, kemudian menyusun pertanyaan terkait bagian yang belum dipahami. Dengan memulai pembelajaran melalui pertanyaan, model LSQ diharapkan mampu mengoptimalkan proses belajar di kelas, karena peserta didik diwajibkan memahami materi yang disampaikan guru dan juga diarahkan untuk menyusun pertanyaan-pertanyaan terkait materi yang belum mereka pahami. Dengan cara tersebut, diharapkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS dapat meningkat. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan penelitian: "Penerapan Model Pembelajaran *Learning Start With a Question* (LSQ) Berbasis *Game* Edukatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Bagian-Bagian Bumi di Kelas V SD Negeri 10 Gandapura".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang diawali dengan pemahaman terhadap permasalahan di lapangan, kemudian dilanjutkan dengan refleksi serta analisis berdasarkan teori yang relevan, dan diakhiri dengan penerapannya dalam tindakan lapangan. Pendekatan kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa tuturan, ucapan, serta perilaku yang diamati dari individu maupun sumber informasi. Menurut Arikunto dalam Dewi dan Indrawati (2023), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang menjelaskan hubungan sebab-akibat dari suatu tindakan, menggambarkan berbagai kejadian yang muncul selama tindakan diberikan, serta memaparkan keseluruhan proses mulai dari pemberian tindakan hingga munculnya dampak dari tindakan tersebut. Dengan demikian, PTK dilaksanakan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas yang melibatkan pendidik, peserta didik, serta berbagai komponen pendukung lainnya. Dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas dengan penerapan suatu tindakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar agar mencapai hasil yang lebih baik dibanding sebelumnya. PTK pada dasarnya menekankan pada perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru atau peneliti selama kegiatan belajar berlangsung di kelas.

Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti dalam penelitian ini sangat diperlukan karena peneliti merupakan pihak yang secara langsung melaksanakan seluruh proses penelitian dan berperan sebagai instrumen utamanya. Dalam pelaksanaannya, peneliti mendapatkan bantuan dari guru bidang studi serta teman sejawat untuk mencatat setiap kejadian yang muncul selama pembelajaran, sehingga tidak ada data penting yang terlewat.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 10 Gandapura, yang beralamat di Jalan Desa Teupin Siron, Kecamatan Gandapura, Kabupaten Bireuen, Provinsi Aceh. Fokus penelitian ini adalah siswa kelas V pada mata Pelajaran IPAS, khususnya pada materi bagian-bagian bumi, dengan penerapan LSQ berbasis *game* edukatif. Pelaksanaan penelitian dimulai setelah proposal ini disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan izin dari pihak terkait telah diperoleh. Waktu pelaksanaan penelitian diperkirakan pada tahun ajaran 2025/2026, menyesuaikan dengan jadwal pembelajaran yang sedang berlangsung serta jumlah siklus yang digunakan dalam penelitian.

Sumber Data

Data penelitian ini diperoleh dari hasil akhir pada setiap siklus pembelajaran yang dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi, angket, serta dokumentasi. Data awal diperoleh dari guru pada saat pelaksanaan proses pembelajaran melalui kegiatan observasi.

Sumber data dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 10 Gandapura yang berjumlah 19 orang, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan untuk memperoleh data di lapangan guna mengungkap permasalahan yang ada dalam penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu observasi, angket, tes, dan dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Setelah data dikumpulkan, peneliti perlu melakukan analisis agar data tersebut memiliki makna dan dapat digunakan untuk menjawab fokus penelitian. Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan

pendekatan kualitatif membutuhkan teknik analisis data yang sesuai. Ada empat jenis data yang dianalisis dalam penlitian ini, yaitu hasil belajar, hasil observasi aktivitas guru dan siswa, dan angket respon siswa.

Tahap-tahap Penelitian

Penelitian ini berfokus pada empat tahapan, yaitu perencanaan (plan), pelaksanaan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection). Istilah siklus digunakan untuk menggambarkan rangkaian tahapan dalam penelitian ini

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V di SD Negeri 10 Gandapura, melalui penerapan model pembelajaran LSQ berbasis *game* edukatif. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas satu kali pertemuan. Baik siklus I maupun siklus II dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data hasil penelitian terdiri atas aktivitas siswa, aktivitas guru, hasil belajar siswa, dan respon siswa terhadap pembelajaran LSQ berbasis *game* edukatif yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II dalam pembelajaran IPAS. Pelaksanaan pembelajaran IPAS melalui penerapan model pembelajaran LSQ berbasis *game* edukatif pada siswa kelas V SD Negeri 10 Gandapura dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Pada siklus I, kegiatan pembelajaran berlangsung pada tanggal 28 April 2026 pukul 08.00–09.10 WIB dengan jumlah peserta didik sebanyak 19 orang. Alokasi waktu yang digunakan adalah 2 × 35 menit. Materi yang disajikan berkaitan dengan bagian-bagian bumi. Proses pembelajaran tersebut dilaksanakan sesuai dengan prosedur model pembelajaran LSQ. Berdasarkan hasil tes akhir siklus I, dari 19 siswa terdapat 11 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan persentase sebesar 57,89%, sedangkan 8 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu ketuntasan klasikal sebesar 75%. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, aktivitas guru memperoleh persentase rata-rata sebesar 70,20% dan aktivitas siswa memperoleh persentase rata-

rata sebesar 72,60%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan model LSQ berbasis *game* edukatif pada siklus I sudah berjalan cukup baik, namun masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki. Kekurangan tersebut terlihat dari pengelolaan kelas yang belum maksimal, pemberian arahan yang masih perlu diperjelas, serta keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang belum merata. Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran LSQ berbasis *game* edukatif memperoleh respon yang cukup baik dari siswa. Hal ini terlihat dari rata-rata persentase respon siswa sebesar 63,03% dengan kategori baik/layak.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II dilakukan berdasarkan skenario pembelajaran yang telah disusun pada tahap perencanaan. Pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran LSQ berbasis *game* edukatif pada siswa kelas V SD Negeri 10 Gandapura. Kegiatan pembelajaran pada siklus ini berlangsung dalam satu kali pertemuan. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 5 Mei 2026 pukul 08.00–09.10 WIB dengan jumlah peserta sebanyak 19 siswa. Setiap pertemuan berlangsung selama 2×35 menit dengan materi bagian-bagian bumi. Pada siklus II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah dilakukan perbaikan pada proses pembelajaran. Dari 19 siswa, sebanyak 15 siswa mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 4 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan. Pada siklus II hasil belajar siswa memperoleh persentase rata-rata sebesar 78,95%. Aktivitas guru pada siklus II memperoleh persentase rata-rata sebesar 86,06%. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus II memperoleh persentase rata-rata sebesar 85,10%. Hasil angket respons siswa menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran LSQ berbasis *game* edukatif mendapatkan tanggapan yang cukup positif dari peserta didik. Hal tersebut ditunjukkan oleh rata-rata persentase respons siswa sebesar 67,90% yang termasuk dalam kategori baik atau layak. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan model LSQ berbasis *game* edukatif lebih menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar mereka.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas V SD Negeri 10 Gandapura, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi bagian-bagian bumi mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I ketuntasan belajar siswa mencapai 57,89% dengan jumlah 11 siswa tuntas, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 78,95% dengan jumlah 15 siswa tuntas.

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh persentase aktivitas guru sebesar 70,20%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 86,06%. Sedangkan untuk hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan. Pada siklus I persentase aktivitas siswa sebesar 72,60%, kemudian meningkat menjadi 85,10% pada siklus II.

Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran LSQ berbasis *game* edukatif menunjukkan hasil yang positif. Persentase respon siswa pada siklus I sebesar 63,03% dan meningkat menjadi 67,90% pada siklus II dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran LSQ berbasis *game* edukatif dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, hasil belajar, serta memperoleh respon positif dari siswa pada mata pelajaran IPAS materi bagian-bagian bumi di kelas V SD Negeri 10 Gandapura

DAFTAR PUSTAKA

Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang mempengarui hasil belajar peserta didik (literature review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, *1*(1), 13-24.

Aisah, N., Husin, M., & Tursinawati. (2024). MODEL PENGARUH BELAJAR START WITH A QUESTION (LSQ) BERBANTU MEDIA GAME TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI DAERAHKU DAN KEKAYAAN ALAMNYA DI KELAS IV SD NEGERI 1 RIMO. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* , *2* (6), 1–16.

Kurniawati, S., Fitriyah, D. N., Lestari, P., Fahmi, M. H., & Zaini, M. F. (2025). Pengaruh Penggunaan Game Edukatif Terhadap Motivasi Belajar IPAS Siswa di Madrasah

Ibtidaiyah. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan* , *5* (2), 16–25.

Jannah, A., & Sulistyowati, P. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN GAME PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PADA SISWA KELAS III SDIT ABFA PAMEKASAN TAHUN AJARAN 2024/2025. *Jurnal Pendidikan Integratif*, *6*(3).

Dewi, R. S., & Indrawati, D. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Nilai Tempat Bilangan Melalui Media Kantong Bilangan Pada Peserta Didik Kelas I SDN Sukodono 1 Sidoarjo. *JURNAL PENDIDIKAN DAN KEGURUAN*, *1*(3), 926-934.