

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *LEARNING START WITH A QUESTION* (LSQ) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SD NEGERI BATULACCU MAKASSAR

Rosy Novita Lamba¹, Muhammad Nur², Susalti Nur Arsyad³

¹²³Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bosowa, Jl. Urip Sumoharjo Km 4, Makassar 90231, Indonesia.

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Learning Start With A Question* (LSQ) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri Batulaccu Makassar Tahun Ajaran 2021/2022. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Kuantitatif dengan metode quasi eksperimental dengan desain nonequivalent control grup design. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV A dan IV B sebanyak 38 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi, Tes dan Dokumentasi. Hasil tes menunjukkan nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen sebanyak 22 siswa yaitu 80,00 dan pada kelas kontrol nilai rata-rata siswa yaitu 76,25 sebanyak 16 siswa. Berdasarkan hasil pengujian dari hipotesis yang menggunakan paired sample t-test hasil perhitungan data menunjukkan bahwa nilai signifikan (Sig.2-tailed) adalah 0,000. Jadi, pengujian hipotesisnya diterima karena $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan metode pembelajaran *Learning Start With A Question* (LSQ) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri Batulaccu Makassar.

Kata kunci: *Learning Start Question* (LSQ), Hasil Belajar IPS

ABSTRACT

The objective of this research was to know the Effect of Learning Start With A Question (LSQ) towards Students' Learning Outcome on Social Subject at the Fourth Class SD Negeri Batulaccu, Makassar in 2021/2022 academic year. The type of the research was quantitative research with a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The sample of this research was 38 students of class IVA and IVB. The data collection method were Observation, Test and Documentation. The test results showed that the average score of 22 students in the experimental class was 80.00 and the average score of control class of 16 students was 76.25. Based on the test results of the hypothesis using the paired sample t-test, the results of the data calculation showed that the significant value (Sig.2-tailed) is 0.000. So, the hypothesis testing was accepted because $0.000 < 0.05$. So it can be

concluded that there is a significant effect on the implementation of the Learning Start With A Question (LSQ) method towards students' learning outcomes on social subject at the fourth class SD Negeri Batulacau Makassar.

Keywords: Learning Start Question (LSQ) Method, Learning Outcome.

PENDAHULUAN

Pendidikan harus ditempuh oleh setiap rakyat Indonesia baik yang ada di perkotaan maupun di pelosok desa, karena pendidikan merupakan suatu kegiatan mengoptimalkan perkembangan potensi, kecakapan, dan karakteristik pribadi siswa. Kegiatan pendidikan diarahkan kepada pencapaian tujuan-tujuan tertentu yang disebut tujuan pendidikan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat kita ketahui bahwa tujuan dari dilaksanakannya pendidikan agar seorang siswa mampu mempunyai suatu keterampilan yang dapat mereka gunakan untuk hidup dimasyarakat, bangsa dan negara. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki siswa yaitu keterampilan berinteraksi dengan orang lain. Belajar adalah suatu kegiatan interaksi antar individu dengan lingkungannya yang bertujuan untuk mengadakan perubahan dalam diri seseorang mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sebagainya yang bersifat konstan (Khairani, 2014: 5). Proses belajar itu dapat terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Melalui proses pembelajaran, guru dituntut untuk mampu membimbing dan memfasilitasi siswa agar mereka dapat memahami kekuatan serta kemampuan yang mereka miliki, untuk selanjutnya memberi motivasi agar siswa terdorong untuk belajar sebaik mungkin untuk mewujudkan keberhasilan berdasarkan kemampuan yang mereka miliki.

Di era sekarang proses belajar mengajar merujuk pada student center learning yang dimana dapat mengaktifkan kesadaran pentingnya interaksi sebagai makhluk sosial. Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) mengajarkan siswa untuk mampu berinteraksi dan bekerja sama dengan teman, sehingga siswa mampu menyelesaikan tugas bersama dan hasil yang dicapai akan dirasakan kebaikannya oleh siswa itu sendiri yaitu meningkatkan keterampilan berinteraksi dengan orang lain. Untuk itu dalam pelaksanaan pendidikan, siswa harus diajarkan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sejak dini, karena berfungsi mendidik dan sebagai bekal setiap siswa untuk mampu memecahkan masalah dan berbaur di masyarakat (Susanto, 2014: 45). Hasil belajar pada proses pembelajaran khususnya IPS sangat diperlukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa pada materi

pembelajaran IPS sehingga pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan metode-metode yang dapat merangsang keingintahuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Perluanya metode adalah hal yang wajib digunakan oleh guru supaya dalam pembelajaran rasa bosan siswa itu dapat hilang.

Salah satu bentuk metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS, yaitu metode Learning Start With A Question (LSQ) yang mampu membuat seluruh siswa terlibat dalam suasana pembelajaran aktif agar proses belajar mengajar tidak hanya berpusat pada guru tetapi pada siswa dan juga dapat menggali potensi yang siswa miliki untuk memahami suatu materi pelajaran. Metode Learning Start With A Question (LSQ) dapat menumbuhkan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan. Dimana dalam penggunaan metode ini siswa akan menjadi lebih aktif sejak pertama proses pembelajaran dimulai, karena sebelum proses pembelajaran dimulai siswa terlebih dahulu harus membaca dan memahami materi yang akan diberikan oleh guru dan siswa membuat pertanyaan, kemudian siswa bisa mengemukakan pertanyaan yang mereka ingin ajukan dari materi yang belum mereka pahami. Diharapkan dengan cara ini bisa berdampak untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa SD Negeri Batulaccu Makassar, masih kurangnya keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran, dan pembelajaran masih berpusat pada guru (teacher center learning) sehingga hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPS masih rendah. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh metode pembelajaran Learning Start With A Question (LSQ) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri Batulaccu Makassar?.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah Quasy Eksperimeta) dengan desain dalam penelitian ini menggunakan Nonequivalent Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I-VI yang berjumlah 176 orang siswa SD Negeri Batulaccu Makassar Tahun Ajaran 2021/2022. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Dalam penelitian ini yang terpilih sebagai sebagai kelas eksperimen adalah kelas IV A yang berjumlah 22 siswa, sedangkan kelas yang terpilih sebagai kelas kontrol adalah kelas IV B dengan jumlah 16 siswa.

Metode pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Instrumen yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah tes, yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar IPS siswa yang berupa

tes pencapaian terdiri dari tes objektif pilihan ganda sebanyak 25 soal disertai dengan observasi dan daftar dokumentasi.

Analisis dalam uji coba instrumen dalam penelitian ini yaitu: uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran soal, dan uji daya pembeda. Sedangkan uji analisis datanya menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Untuk menguji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji paired sample t-test yang dilakukan dengan bantuan software SPSS 26 for windows. Pengujian dilakukan untuk membandingkan selisih dua mean dari dua sampel yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal. Sampel berpasangan berasal dari subjek yang sama, setiap variabel diambil saat situasi dan keadaan yang berbeda. Dalam penelitian ini hipotesis yang digunakan dalam pengujian adalah:

Menentukan Hipotesis

Ha : Metode pembelajaran learning start with a question pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri Batulaccu Makassar berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.

H0 : Metode pembelajaran learning start with a question pada pelajaran IPS kelas IV SD Negeri Batulaccu Makassar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Menentukan Dasar Pengambilan Keputusan

- a. Jika nilai Sig. > 0,05 maka H0 diterima dan Ha ditolak artinya signifikan.
- b. Jika nilai Sig. < 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima artinya tidak signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 30 Juli sampai dengan 06 Agustus 2021 dengan membahas secara rinci hasil penelitian dari pengaruh metode Learning Start With A Question (LSQ) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri Batulaccu Makassar yang memiliki jumlah siswa kelas IV semester ganjil sebanyak 22 siswa di kelas IVA dan 16 siswa di kelas IVB dengan menggunakan teknik purposive sampling dengan hasil kelas IVA dijadikan sebagai kelompok eksperimen dan kelas IVB dijadikan sebagai kelompok kontrol. Sebelum melakukan proses pembelajaran, penulis memberikan pretest kepada kedua kelas ini untuk diuji kesamaan varian dan keduanya menunjukkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal dan homogen. Hal ini menunjukkan jika sebelum diberi perlakuan kedua kelas ini memiliki karakteristik yang hampir sama baik dalam hal usia, serta kemampuan awal yang sama, terbukti dengan tidak adanya kelas unggulan maupun kelas biasa.

Uji Instrumen Data

Uji Validitas

??Dalam penelitian ini butir soal dinyatakan valid jika nilai r hitung lebih besar atau sama dengan r tabel yaitu 0,320. Nilai 0,320 dihitung dengan melihat tabel distribusi nilai r tabel dengan signifikan 0,05 (5%). Diketahui dengan $N - 2 = 38 - 2 = 36$ pada taraf signifikan 0,05 (5%), nilai r tabel diperoleh sebesar 0,320. $N = 38$ karena jumlah siswa sebanyak 38 orang anak. Hasil output perhitungan validitas dengan bantuan software SPSS 26 for windows.

Tabel 1. Validitas Hasil Uji Coba Instrumen Butir Soal

No. Butir Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Soal 1	0,386	0.320	Valid
Soal 2	0,419	0.320	Valid
Soal 3	0,477	0.320	Valid
Soal 4	0,333	0.320	Valid
Soal 5	0,387	0.320	Valid
Soal 6	0,356	0.320	Valid
Soal 7	0,479	0.320	Valid
Soal 8	0,428	0.320	Valid
Soal 9	0,535	0.320	Valid
Soal 10	0,416	0.320	Valid
Soal 11	0,393	0.320	Valid
Soal 12	0,368	0.320	Valid
Soal 13	0,116	0.320	Tidak Valid
Soal 14	0,484	0.320	Valid
Soal 15	0,339	0.320	Valid
Soal 16	0,662	0.320	Valid
Soal 17	0,512	0.320	Valid
Soal 18	0,423	0.320	Valid
Soal 19	0,331	0.320	Valid
Soal 20	0,536	0.320	Valid
Soal 21	0,144	0.320	Tidak Valid
Soal 22	0,415	0.320	Valid
Soal 23	0,046	0.320	Tidak Valid
Soal 24	-0,048	0.320	Tidak Valid
Soal 25	0,072	0.320	Tidak Valid

Berdasarkan tabel diatas hasil uji validitas yang telah dilakukan, maka di ketahui ada 20 butir soal yang valid yaitu soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22 dan butir soal yang tidak valid yakni 13, 21, 23, 24, 25, sehingga dari jumlah keseluruhan butir soal, peneliti menggunakan butir soal yang valid untuk penelitian, sedangkan butir soal yang tidak valid tidak di pakai.

Uji Reliabilitas

Hasil uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan software SPSS 26 for windows yang diperoleh dari butir soal yang sudah valid. Uji reliabilitas dihitung menggunakan rumus Alpha Cronbach yang diperoleh koefisien sebesar $\alpha = 0,786$. Berdasarkan klasifikasi reliabilitas soal diatas, maka dinyatakan keterandalan instrumen berada pada kategori tinggi (reliabel). Dengan demikian, instrumen yang digunakan sudah baik dan dipercaya sebagai alat pengumpulan data, sehingga kegiatan penelitian dapat dilanjutkan pada proses selanjutnya.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Butir Soal

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,786	20

Uji Tingkat Kesukaran Soal

Taraf kesukaran soal adalah proporsi (P) peserta tes yang menjawab benar terhadap butir soal tersebut. Dalam menentukan indeks tingkat kesukaran butir soal antara 0.00-1.00, dengan kriteria sebagai berikut:

- Jika nilai $P < 0.30$, maka termasuk kategori soal yang tingkat kesukarannya tergolong sukar.
- Jika nilai $0.30 < P < 0.70$, maka termasuk kategori soal yang tingkat kesukarannya tergolong sedang/cukup.
- Jika nilai $P > 0.70$, maka termasuk kategori soal yang tingkat kesukarannya tergolong mudah.

Tabel 3. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal Uji Coba Instrumen

No. Butir Soal	Proporsi (P)	Indeks Kesukaran Butir Soal	Keterangan
Soal 1	0,68	0,00-1.00	Sedang
Soal 2	0,50	0,00-1.00	Sedang
Soal 3	0,47	0,00-1.00	Sedang
Soal 4	0,68	0,00-1.00	Sedang
Soal 5	0,53	0,00-1.00	Sedang

Soal 6	0,61	0,00-1.00	Sedang
Soal 7	0,37	0,00-1.00	Sedang
Soal 8	0,55	0,00-1.00	Sedang
Soal 9	0,34	0,00-1.00	Sedang
Soal 10	0,55	0,00-1.00	Sedang
Soal 11	0,61	0,00-1.00	Sedang
Soal 12	0,79	0,00-1.00	Mudah
Soal 13	0,39	0,00-1.00	Sedang
Soal 14	0,29	0,00-1.00	Sukar
Soal 15	0,63	0,00-1.00	Sedang
Soal 16	0,34	0,00-1.00	Sedang
Soal 17	0,42	0,00-1.00	Sedang
Soal 18	0,58	0,00-1.00	Sedang
Soal 19	0,47	0,00-1.00	Sedang
Soal 20	0,45	0,00-1.00	Sedang
Soal 21	0,79	0,00-1.00	Mudah
Soal 22	0,63	0,00-1.00	Sedang
Soal 23	0,68	0,00-1.00	Sedang
Soal 24	0,66	0,00-1.00	Sedang
Soal 25	0,68	0,00-1.00	Sedang

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji taraf tingkat kesukaran butir soal yang telah dilakukan, diketahui bahwa 25 butir soal yang memiliki derajat kesukaran antara lain soal pada nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25 yang tergolong sedang. Selanjutnya soal pada nomor 12, 21 yang tergolong mudah, dan soal pada nomor 14 yang tergolong sukar.

Uji Daya Pembeda

Proses pengolahan data uji daya pembeda soal dengan menggunakan bantuan software SPSS 26 for windows. Pengujian ini dimaksudkan untuk memperoleh data tentang kemampuan soal dalam membedakan siswa. Berdasarkan hasil uji daya pembeda butir soal yang telah dilakukan, diketahui bahwa dari 25 butir soal memiliki daya pembeda antara lain pada soal nomor 1, 4, 5, 6, 11, 12, 15, 19 yang tergolong cukup. Selanjutnya pada soal nomor 2, 3, 7, 8, 9, 10, 14, 16, 17, 18, 20, 22 yang tergolong baik. Pada soal nomor 13, 21, 23, 25 yang tergolong jelek dan yang termasuk dalam kategori daya pembeda sangat jelek adalah soal pada nomor 24.

Tabel 4. Hasil Uji Daya Pembeda Butir Soal Uji Coba Instrumen

No. Butir Soal	Nilai r_{hitung} (Pearson Correlation)	Kriteria Daya Pembeda Butir Soal	Interpretasi
Soal 1	0,386	0,00-1.00	Cukup
Soal 2	0,419	0,00-1.00	Baik
Soal 3	0,477	0,00-1.00	Baik
Soal 4	0,333	0,00-1.00	Cukup
Soal 5	0,387	0,00-1.00	Cukup
Soal 6	0,356	0,00-1.00	Cukup
Soal 7	0,479	0,00-1.00	Baik
Soal 8	0,428	0,00-1.00	Baik
Soal 9	0,535	0,00-1.00	Baik
Soal 10	0,416	0,00-1.00	Baik
Soal 11	0,393	0,00-1.00	Cukup
Soal 12	0,368	0,00-1.00	Cukup
Soal 13	0,116	0,00-1.00	Jelek
Soal 14	0,484	0,00-1.00	Baik
Soal 15	0,339	0,00-1.00	Cukup
Soal 16	0,662	0,00-1.00	Baik
Soal 17	0,512	0,00-1.00	Baik
Soal 18	0,423	0,00-1.00	Baik
Soal 19	0,331	0,00-1.00	Cukup
Soal 20	0,536	0,00-1.00	Baik
Soal 21	0,144	0,00-1.00	Jelek
Soal 22	0,415	0,00-1.00	Baik
Soal 23	0,046	0,00-1.00	Jelek
Soal 24	-0,048	0,00-1.00	Sangat Jelek
Soal 25	0,072	0,00-1.00	Jelek

Hasil Uji Prasyarat

Uji Normalitas

Untuk mengetahui sebaran data hasil belajar IPS pretest dan posttest tersebut berdistribusi normal atau tidak, maka dilakukan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dengan menggunakan dengan bantuan software SPSS 26 for windows dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen dan Kontrol

No.	Data	Sig. (2-tailed)	α (5%)	Keterangan
1.	Pretest Kelas Eksperimen	0,156	0,05	Normal
2.	Posttest Kelas Eksperimen	0,183	0,05	Normal
3.	Pretest Kelas Kontrol	0,083	0,05	Normal
4.	Posttest Kelas Kontrol	0,153	0,05	Normal

Dari tabel di atas, pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dijelaskan bahwa data berdistribusi normal, dapat dilihat dari nilai signifikan. Pengambilan keputusannya adalah apabila nilai signifikan < 0,05 maka data tidak normal dan sebaliknya, jika nilai signifikan > 0,05 maka data dinyatakan normal. Jadi nilai signifikan yang didapat dari data tes hasil belajar IPS tersebut yaitu berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians dari data kedua kelas tersebut memiliki karakter yang sama atau tidak. Pengujian homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan One Way ANOVA berbantuan software SPSS 26 for windows. Jika hasil uji homogenitas ditunjukkan bahwa tingkat signifikan > 0,05 maka dapat dikatakan bahwa varian yang dimiliki oleh sampel-sampel yang bersangkutan tidak jauh berbeda, maka sampel-sampel tersebut homogen.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar IPS

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,054	3	72	,374
1,031	3	72	,384
1,031	3	68,266	,384
1,054	3	72	,374

Dari tabel di atas hasil pengolahan data diperoleh nilai yang signifikan, nilai signifikan yang tercantum di atas lebih besar dari $\alpha = 0.05$ sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa memiliki variansi yang sama (homogen).

Hasil Uji Hipotesis

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar IPS Pretest dan Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Ekserimen

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
								Lower	Upper
Pair 1	Pretest Kontrol- Posttest Kontrol	- 23,437	14,227	3,557	-31,01	-15,85	-6,590	15	,000
Pair 2	Pretest Eksperimen - Posttest Eksperimen	- 21,364	9,659	2,059	-25,64	-17,08	- 10,375	21	,000

Menentukan Hipotesis

Untuk menguji hipotesis terdapat pengaruh metode pembelajaran Learning Start With A Question (LSQ) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri Batulaccu Makassar dimana:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh metode pembelajaran Learning Start With A Question (LSQ) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri Batulaccu Makassar.

H_a : Terdapat pengaruh metode pembelajaran Learning Start With A Question (LSQ) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri Batulaccu Makassar.

Menentukan Dasar Pengambilan Keputusan

- Jika nilai Sig. > 0,05 maka H₀ diterima dan H_a ditolak artinya signifikan.
- Jika nilai Sig. < 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima artinya tidak signifikan.
- Berdasarkan nilai sig.(2-tailed) yang diperoleh yaitu 0.000, berarti : 0.000 < 0.05 maka H_a diterima.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dari setiap pertemuan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran Learning Start With A Question (LSQ) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Batulaccu Makassar Tahun Ajaran 2021/2022. Dalam *Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bosowa*

pelaksanaannya, kelas IV dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut homogen. Hal ini berarti bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varian yang tidak berbeda secara signifikan. Sehingga menunjukkan bahwa pada kondisi awal siswa diberi perlakuan masih dalam kondisi sama. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan dengan metode pembelajaran Learning Start With A Question (LSQ) dan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberi perlakuan atau menggunakan metode konvensional yang biasa guru lakukan dalam kegiatan pembelajaran. Di pertemuan akhir dilakukan tes hasil belajar (posttets) kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pembelajaran ini dilakukan dalam 4 kali pertemuan.

Pada pertemuan pertama, siswa masih bingung dalam mempelajari materi yang diberikan oleh guru. Mereka kesulitan dalam mencari pertanyaan yang akan mereka tanyakan, serta bagaimana cara menjawab dan mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan mereka yang mereka tanyakan. Karena mereka terbiasa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang ditulis oleh guru di depan kelas, dan kurang interaksi antara guru dan siswa sehingga mereka belum terbiasa untuk menyampaikan pendapat ataupun bertanya jika ada hal yang belum mereka pahami.

Pada saat pertemuan kedua, setiap kelompok saling memberikan pertanyaan, siswa terlihat masih malu-malu dan masih sulit untuk menyampaikan kepada siswa lainnya mengenai jawaban atas pertanyaan yang dilontarkan, sehingga penulis harus memaksa perwakilan kelompok untuk menjawab pertanyaan yang mereka tanyakan. Selain itu kelompok lainnya juga memperhatikan dan bercanda dengan temannya, sehingga ketika kelompok tersebut tidak bisa menjawab mereka masih bingung harus menanggapi apa, tetapi penulis mengarahkan dan membimbing mereka untuk dapat menanggapi hasil jawaban yang mereka diskusikan.

Pada pertemuan selanjutnya sedikit demi sedikit ada perubahan yang baik, siswa sudah mulai paham metode pembelajaran yang dilakukan oleh penulis, mereka sudah bisa mencari pertanyaan yang mereka tidak mengerti dari materi yang penulis berikan dan mendiskusikan jawaban dari pertanyaan tersebut. Siswa pun lebih berani mengungkapkan pendapatnya di depan kelas dan tidak ragu-ragu lagi.

Berbeda dengan kelas kontrol yang diajarkan oleh penulis, siswa lebih banyak pasif hanya mendengarkan dan mencatat apa yang penulis berikan dan catat di papan tulis, walaupun ada yang bertanya hanya beberapa siswa saja. Pada saat penulis menjelaskan materi pun siswa lebih banyak mengobrol dan bercanda dengan teman sebangkunya. Hanya beberapa siswa yang memperhatikan penjelasan yang penulis berikan. Dari uraian di atas terlihat bahwa terdapat perbedaan antara siswa yang diajarkan menggunakan metode memulai pelajaran dengan pertanyaan Learning Start With A Question (LSQ) dengan yang diajarkan menggunakan metode

konvensional. Hal ini sangat relevan dengan tujuan metode pembelajaran learning start with a question menurut (Haryadi & Nurhayati, 2015: 1528) yaitu agar peserta didik dapat mengembangkan minat dan motivasi siswa untuk aktif dalam belajar, menilai kesiapan siswa, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan mengingat pengetahuan sebelumnya. Jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran Konvensional dengan metode ini siswa cenderung pasif, karena membuat pembelajaran menjadi monoton karena siswa hanya fokus memperhatikan guru menjelaskan materi akibatnya siswa menjadi bosan sehingga untuk menghilangkan kebosanan tersebut, siswa melakukan kegiatan yang tidak berkaitan dengan pembelajaran.

Dari hasil penelitian dan pengolahan data dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan siswa kelas kontrol. Dari tes uji instrumen tersebut diperoleh data hasil tes instrumen butir soal hasil belajar IPS adalah 20 butir soal valid untuk masing-masing pretest dan posttest. Berdasarkan hasil penghitungan dihasilkan bahwa nilai rata-rata pretest kelas Eksperimen 57,50 dengan jumlah responden 22 siswa. Sedangkan pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 52,81 dengan jumlah responden 16 siswa dan jelas terlihat bahwa tidak adanya perbedaan yang signifikan sebelum diberikan treatment/perlakuan. Selanjutnya setelah diberi treatment/perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dapat diperoleh nilai posttest dengan rata-rata 80,00 pada kelas eksperimen dan 72,25 pada kelas kontrol. Hal ini sesuai dengan perhitungan program software SPSS 26 for windows yang menggunakan analisis uji paired sample t-test. Hasil perhitungan data menunjukkan bahwa nilai Signifikan (2-tailed) adalah 0,000. Sehingga pengujian hipotesisnya H_0 ditolak dan H_a diterima karena $0,000 < 0,05$.

Berdasarkan hasil penelitian ini maka penerapan metode pembelajaran Learning Start With A Question berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Batulaccu Makassar yang dilakukan pada kelompok eksperimen menunjukkan hasil yang baik, positif dan menggembirakan. Dengan menggunakan metode pembelajaran Learning Start With A Question di kelas eksperimen siswa lebih termotivasi dan minat belajar siswa lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak dapat perlakuan atau menggunakan metode konvensional. Sehingga dapat disimpulkan bahwa teknik pembelajaran menggunakan metode pembelajaran Learning Start With A Question (LSQ) lebih efektif dalam kegiatan pembelajaran dan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap siswa di kelas IV SD Negeri Batulaccu Makassar.

KESIMPULAN

Terdapat pengaruh yang signifikan pada Metode Pembelajaran Learning Start With A Question (LSQ) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada

Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri Batulaccu Makassar. Berdasarkan hasil ini diperoleh melalui uji t atau uji hipotesis yang dilakukan pada nilai posttest kedua kelas, yaitu eksperimen dan kontrol dengan menggunakan bantuan software SPSS 26 for Windows yang menghasilkan nilai Signifikan (2-tailed) adalah 0,000. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena $0,000 < 0,05$.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., & Nurjanah, I. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Learning Start With A Question (LSQ) Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV MIN 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 5(1), 43-58.
- Ahmadi, A., & Prasetya, J. T. (2015). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Amrowi, A. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran LSQ Pada Mata Pelajaran Matematika Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IX. F Di SMP Negeri 2 Kertosono Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidik Profesional Mandiri (JPPM)*, 1(2), 72-81.
- Asdar. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Azkiya Publishing.
- Aunurrahman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Dewi, R. P., & Gunansyah, G. (2014). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3).
- Dewi, Y. A. (2017). Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 1-9.
- Haryadi, D. N., & Nurhayati, S. (2015). Penerapan Model Learning Start With A Question Berpendekatan ICARE pada Hasil Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 9(2). 1528-1537.
- Kamarudin. (2021). Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran Learning Start With A Question di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 13–19.
- Komeng, Nia Purnamasari. (2016). Penerapan Strategi Learning Start With A Question (LSQ) untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA MI Singaraja. *Jurnal Program Studi Pendidikan IPA* 7(2).
- Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Ditinjau Dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 74-79.
- Kunandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas: Sebagai Pengembangan Propesi Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

- Ledy & Izlan, S. (2020). Penerapan Strategi Pembelajaran Learning Starts With A Question (LSQ) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 90 Kendari. *Journal of Basication*, 4(1), 42-52.
- Qolbiyyah, S. (2019). Penerapan Metode LSQ (Learning Start with a Question) dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Sumbula: Jurnal Studi Keagamaan, Sosial dan Budaya*, 4(1), 149-162.
- Sapriya. (2011). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, E. Y., Suastiaji, I. B., & Permata, L. (2016). Pengaruh Penggunaan Model Role Playing Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPS (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas V SD Islam Al-Gontory Tulungagung). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 2(1).
- Suarsana, I. B. P., Lasmawan, W., & Marhaeni, A. A. I. N. (2013). Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Asesmen Kinerja Terhadap Hasil Belajar IPS Dan Motivasi Berprestasi Kelas V SDN Gugus II Laksamana Jembrana. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1).
- Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pranadamedia Group.
- Susanto, B. (2013). Pengaruh Strategi Learning Starts With A Question Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Memahami Sifat Dasar Sinyal Audio di SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1).
- Syefnidar. (2018). Peningkatan hasil belajar siswa kelas IV Pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model Learning Starts with a question di SDN 14 Siguntur Muda Kecamatan Koto XI Tarusan Pesisir Selatan. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 3(1), 27-33.
- Wahyudi, A. B. E., & Suardiman, S. P. (2013). Meningkatkan karakter dan hasil belajar IPS menggunakan metode bermain peran pada siswa SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(2), 113-123.