

# PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *QUESTION STUDENT HAVE (QSH)* BERBANTUAN PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA

I Made Tegeh<sup>1\*</sup>, Ni Komang Sri Budiartini<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Jurusan Teknologi Pendidikan. Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

<sup>2</sup> Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

---

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Question Student Have (QSH)* berbantuan permainan ular tangga dan model pembelajaran konvensional. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan rancangan non equivalent post test only control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di Gugus II Kecamatan Banjar. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 2 kelas, yang terdiri atas 45 orang. Kelas eksperimen dan kelas kontrol ditentukan dengan teknik random sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode tes. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial, dengan uji-t. Berdasarkan analisis data dengan uji-t, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar -2,704 dengan signifikansi (sig) sama dengan 0,011, sehingga nilai sig. (0,011) lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA siswa kelas IV antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Question Student Have (QSH)* berbantuan permainan ular tangga dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan model pembelajaran *Question Student Have (QSH)* berbantuan permainan ular tangga berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di Gugus II Kecamatan Banjar Tahun Pelajaran 2016/2017.

## Keywords:

hasil belajar IPA,  
permainan ular tangga,  
question student have

---

## Pendahuluan

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan dimaksudkan agar seseorang dapat mengembangkan segala potensi, minat, serta bakat yang dimiliki untuk dapat hidup sebagai anggota masyarakat maupun warga negara yang baik. Melalui pelaksanaan pendidikan diharapkan dapat berkembang secara optimal, baik dalam hal pengembangan jati diri maupun keterampilan praktis untuk dapat hidup ditengah-tengah masyarakat.

Untuk mewujudkan tujuan utama pendidikan dalam proses pembelajaran, seorang pendidik harus mampu merancang sebuah pembelajaran yang lebih banyak melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembentukan pengetahuannya dengan cara bertanya maupun membaca. Keterlibatan langsung siswa di dalam proses pembelajaran memiliki intensitas keaktifan yang lebih tinggi. Dalam hal ini siswa tidak hanya sekedar aktif mendengar, mengamati, dan mengikuti, tetapi terlibat langsung dalam melaksanakan suatu percobaan, peragaan atau mendemonstrasikan sesuatu (Aunurrahman, 2009). Salah satunya dalam pembelajaran IPA.

Berdasarkan hasil observasi terhadap pembelajaran IPA di enam SD Gugus II Kecamatan Banjar yaitu SD Negeri 1 Tigawasa, SD Negeri 2 Tigawasa, SD Negeri 3 Tigawasa, SD Negeri 1 Temukus, SD Negeri 4 Temukus dan SD Negeri 5 Temukus diperoleh hasil bahwa 1) pembelajaran yang dilaksanakan belum menerapkan pembelajaran yang kooperatif, 2) kurangnya media maupun alat peraga yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, 3) siswa malas bertanya, 4) terlihat ragu dalam menjawab

---

\* Corresponding author.

E-mail Addresses [im-tegeh@undiksha.ac.id](mailto:im-tegeh@undiksha.ac.id) (I Md Tegeh), [sribudiartini88@gmail.com](mailto:sribudiartini88@gmail.com) (Ni Km Sri Budiartini)

pertanyaan,5) rasa ingin tahu yang rendah, 6) dalam proses pembelajaran IPA siswa cenderung pasif. Keadaan seperti ini tidaklah sesuai dengan kondisi kelas yang seharusnya. Siswa dalam kelas dituntut untuk aktif dalam segala hal, sehingga akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Hasil observasi ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan pihak guru bahwa guru tidak sempat membuat media yang relevan dan menarik, serta belum bisa memanfaatkan media secara maksimal dalam proses pembelajaran. Selain dari pihak guru, dari pihak siswa juga diperoleh informasi bahwa mereka sering merasa bosan karena dalam pembelajaran IPA jarang menggunakan media dan guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif, selain itu juga dalam proses pembelajaran siswa jarang untuk bertanya karena mereka takut dimarahi, malu ditertawakan teman-temannya, bahkan sengaja tidak bertanya karena mereka malas. Keberhasilan proses pembelajaran IPA dapat diukur dengan keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi serta prestasi belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi serta prestasi belajar IPA semakin tinggi pula tingkat hasil belajar siswa. Pemilihan model pembelajaran dan metode pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi hasil belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA adalah model pembelajaran *Question Student Have (QSH)* dengan berbantuan permainan ular tangga.

Model pembelajaran QSH adalah salah satu model pengembangan dari model pembelajaran PAKEM yang dikembangkan untuk melatih siswa agar memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya (Hafidh, 2010). Model pembelajaran QSH dikembangkan untuk melatih siswa agar memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya. Model pembelajaran QSH mengharuskan siswa-siswi untuk menuliskan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pelajaran yang tidak dipahami dalam bentuk lembaran-lembaran kertas, kemudian memberikan kesempatan kepada teman-teman yang lain untuk membaca pertanyaan yang telah ada.

Tujuan dari model QSH yaitu mendorong siswa untuk berpikir dalam memecahkan masalah suatu soal, menyelediki dan menilai penguasaan siswa tentang bahan pelajaran, membangkitkan minat siswa sehingga akan menimbulkan keinginan untuk mempelajarinya dan juga menarik perhatian siswa dalam belajar (Wahyuningsih, dkk). Selain model pembelajaran QSH hal yang dapat menunjang proses pembelajaran yaitu adanya media permainan. Permainan merupakan salah satu media yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran. Kegiatan permainan memberikan kesempatan pada semua siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah permainan ular tangga.

Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Strategi permainan ular tangga merupakan jenis permainan atraktif yang melibatkan anak berperan aktif dalam ular tangga (Said dkk, 2015). Permainan ular tangga dapat digunakan pada semua mata pelajaran. Kuatnya pola interaksi aktivitas siswa saat memainkan permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan permainan ini sangat disenangi oleh siswa.

Berdasarkan uraian sebelumnya, penggabungan model pembelajaran *Question Student Have (QSH)* dan media pembelajaran permainan ular tangga dapat diprediksi dapat mengoptimalkan pencapaian hasil belajar siswa. Dengan demikian, maka diadakan penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Question Student Have (QSH)* Berbantuan Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD di Gugus II Kecamatan Banjar Tahun Pelajaran 2016/2017". Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPA siswa kelas IV antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Question Student Have (QSH)* berbantuan permainan ular tangga dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional?

## Metode

Jenis penelitian ini termasuk jenis *quasi experiment* atau eksperimen semu yaitu pengambilan sampel dari populasi yang ada diadakan secara random pada tingkat kelas dan bukan pada tingkat siswa secara individu. Rancangan penelitian yang digunakan adalah "*Non-equivalen Post Test Only Control Group Design*".

Tabel 1. *Non Equivalent Post-test Only Control Group Design*

Kelas	Treatment	Post-test
E	X <sup>1</sup>	O <sub>1</sub>
K	-	O <sub>2</sub>

(Dimodifikasi dari Sugiyono, 2013)

Keterangan:

E = kelompok eksperimen

K = kelompok kontrol

O<sub>1</sub> = *post-test* terhadap kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> = *post-test* terhadap kelompok kontrol

X<sup>1</sup> = *treatment* terhadap kelompok eksperimen (model pembelajaran kooperatif tipe *questions student have* berbantuan permainan ular tangga)

= *treatment* terhadap kelompok kontrol (model pembelajaran konvensional)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di Gugus II, Kecamatan Banjar. Jumlah sekolah keseluruhan yang ada Gugus II ada 6 SD yaitu SD Negeri 1 Temukus, SD Negeri 4 Temukus, SD Negeri 5 Temukus, SD Negeri 1 Tigawasa, SD Negeri 2 Tigawasa, dan SD Negeri 3 Tigawasa. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah kelas IV di Gugus II Kecamatan Banjar.

Tabel 2. Komposisi Anggota Populasi

No	Nama Kelas	Jumlah Siswa Kelas IV
1	Kelas IV SD Negeri 1 Tigawasa	31
2	Kelas IV SD Negeri 2 Tigawasa	33
3	Kelas IV SD Negeri 4 Temukus	22
4	Kelas IV SD Negeri 5 Temukus	23
	Jumlah	109

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan *random sampling*, dengan teknik undian. Pada tahap pertama, seluruh SD Negeri yang termasuk Gugus II Kecamatan Banjar dilakukan uji kesetaraan sampel, dengan menggunakan rata-rata ulangan tengah semester mata pelajaran IPA. Tes kesetaraan dianalisis dengan uji ANAVA satu jalur. Uji ANAVA satu jalur dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan skor rerata ulangan tengah semester pada mata pelajaran IPA, di samping itu untuk meyakinkan bahwa kelas yang dijadikan sampel merupakan kelas yang setara. Dari hasil tersebut dinyatakan sekolah SD Negeri 4 Temukus sebagai kelas eksperimen dan SD Negeri 5 Temukus sebagai kelas kontrol.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang terdiri dari dua dimensi yaitu, pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Question Student Have (QSH)* berbantuan permainan ular tangga dan pembelajaran konvensional. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA siswa kelas IV. Pada penelitian ini, metode yang peneliti gunakan adalah metode tes. Data yang dikumpulkan yaitu data yang ingin didapatkan sebagai variabel terikat yaitu hasil belajar. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa dalam penelitian ini berupa lembar tes pilihan ganda mata pelajaran IPA dengan empat kemungkinan jawaban yang tepat.

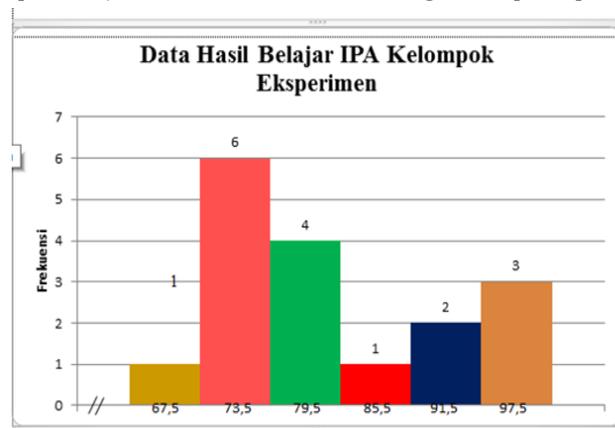
Pada penelitian ini tahapan-tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut: a) Tahap Persiapan Tahap persiapan merupakan tahap awal yang dipersiapkan sebelum melakukan penelitian mengenai perihal yang akan diteliti. Tahap persiapan ini meliputi: 1) Menentukan sekolah. Pada tahapan ini dipilih sekolah yang berada di Gugus II Kecamatan Banjar. 2) Penjajagan ke sekolah tujuan dan melakukan observasi terhadap rancangan dan proses pembelajaran yang terjadi di kelas sebelum diberikan perlakuan. 3) Menentukan sampel penelitian dari populasi yang tersedia dengan cara melihat jumlah siswa, melakukan uji kesetaraan menggunakan ANAVA satu jalur dan pengundian.

Mengadakan diskusi dengan guru kelas IV SD yang telah terpilih sebagai sampel bahwa akandiadakan penelitian di kelas tersebut. 1) Menentukan materi pelajaran sesuai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran IPA di kelas IV sekolah dasar bersama guru kelas. Pada penelitian ini dibahas pertama yaitu tentang perubahan lingkungan fisik dan pengaruhnya terhadap daratan. Kedua, hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi dan masyarakat. 2) Menyiapkan

instrumen pembelajaran bersama guru kelas dan tetap berkonsultasi dengan dosen pembimbing. Instrumen yang disiapkan berupa perangkat pembelajaran rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan dan tes untuk mengukur hasil belajar IPA siswa kelas IV. Mengadakan uji instrumen yang dilaksanakan oleh ahli (uji *judges*). Jumlah ahli yang melaksanakan *judges* sebanyak dua orang, yang terdiri atas seorang dosen di lingkungan FIP UNDIKSHA . b) Tahap Pelaksanaan Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut: 1) Mengadakan uji coba instrumen penelitian dalam hal ini dipilih SD Negeri 1 Tigawasa dan SD Negeri 2 Tigawasa sebagai sekolah yang dipilih untuk uji coba instrumen pada siswa kelas IV, untuk mencari validitas, reliabilitas soal, tingkat kesukaran dan daya beda. 2) Melakukan eksperimen dengan memberikan perlakuan kelompok eksperimen berupa model pembelajaran *Question Student Have (QSH)* berbantuan permainan ular tanggapan model pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol. Pembelajaran dilakukan oleh guru dan peneliti sebagai *observer*. 3) Memberikan *post-test* kepada kedua kelompok dalam selang waktu yang tidak lama. C) Mengumpulkan data dan Pembuatan laporan Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut: 1) Mengumpulkan data dan menganalisis hasil penelitian untuk menguji hipotesis yang diajukan. Menyusun laporan penelitian.

## Hasil Dan Pembahasan

Data penelitian ini adalah skor hasil belajar IPA siswa sebagai akibat dari penerapan model pembelajaran *Question Student Have (QSH)* berbantuan permainan ular tangga pada kelompok eksperimen. Data hasil belajar IPA yang diperoleh melalui *post-test* terhadap 17 orang siswa pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 100 dan skor terendah adalah 65. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dideskripsikan *mean (M)*, *median (Me)*, *modus (Mo)*, varians, dan standar deviasi (*s*) dari data hasil belajar IPA kelompok eksperimen, yaitu *mean (M) = 82,94*, *median (Me) = 82*, *modus (Mo) = 82*, varians ( $s^2$ ) = 127,56 dan standar deviasi (*s*) = 11,29. Data hasil belajar IPA kelompok eksperimen dapat disajikan ke dalam bentuk histogram seperti pada Grafik 1.



Grafik 1. Histogram Hasil Belajar IPA Kelompok Eksperimen

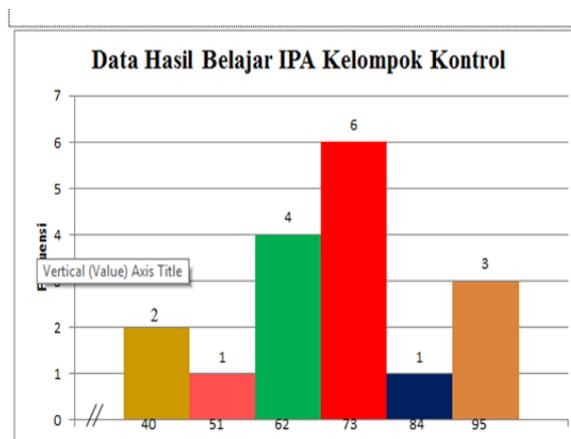
Berdasarkan Grafik 1. menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar IPA siswa pada kelompok eksperimen yang memperoleh skor 67,5 menunjukkan bahwa sebanyak 5,88% siswa memperoleh skor di bawah rata-rata. Rata-rata hasil belajar IPA siswa yang memperoleh skor 73,5 dengan frekuensi 6 menunjukkan bahwa sebanyak 35,29% siswa memperoleh skor disekitar rata-rata. Rata-rata hasil belajar IPA siswa yang memperoleh skor 79,5 dengan frekuensi 4 menunjukkan bahwa sebanyak 23,52% siswa memperoleh skor diatas rata-rata. Pada skor 85,5 dengan frekuensi 1 rata-rata hasil belajar IPA siswa menunjukkan bahwa sebanyak 5,88% siswa memperoleh skor diatas rata-rata. Pada skor 91,5 dengan frekuensi 2 rata-rata hasil belajar IPA siswa menunjukkan bahwa sebanyak 11,76% siswa memperoleh skor diatas rata-rata. Pada skor 97,5 dengan frekuensi 3 rata-rata hasil belajar IPA siswa Hal ini menunjukkan bahwa sebanyak 17,64% siswa memperoleh skor diatas rata-rata. Pada Grafik 4.1, untuk mengetahui tinggi rendahnya variabel hasil belajar IPA siswa, skor rata-rata hasil belajar IPA siswa dikonversikan dengan menggunakan kriteria rata-rata ideal ( $M_i$ ) dan standar deviasi ideal ( $SD_i$ ). Dari hasil perhitungan  $M_i$  dan  $SD_i$  maka diperoleh hasil konversi seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Konversi Hasil belajar IPA Siswa Kelompok Eksperimen pada Skala Penilaian

Rentang Skor	Kategori
$12,75 \leq M \leq 17$	Sangat Tinggi
$9,91 \leq M \leq 12,75$	Tinggi
$7,09 \leq M \leq 9,91$	Sedang
$4,25 \leq M \leq 7,09$	Rendah
$0 \leq M \leq 4,25$	Sangat Rendah

Berdasarkan hasil konversi pada tabel 3, diperoleh bahwa skor rata-rata Hasil belajar IPA siswa kelompok eksperimen dengan  $M = 82,94$  tergolong kategori **sedang**.

Data hasil belajar IPA siswa pada kelompok kontrol yang diperoleh melalui *post-test* terhadap 17 orang siswa menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 100 dan skor terendah adalah 35. Berdasarkan hasil penelitian dapat dideskripsikan *mean* (M), *median* (Me), *modus* (Mo), varians, dan standar deviasi (s) dari hasil belajar IPA siswa kelompok kontrol, yaitu *mean* (M) = 68,94, *median* (Me) = 71, *modus* (Mo) = 71, varians ( $s^2$ ) = 328,05, dan standar deviasi (s) = 18,11. Data hasil belajar IPA kelompok kontrol dapat disajikan ke dalam bentuk histogram seperti pada Grafik 2.



Grafik 2. Histogram Hasil Belajar IPA Kelompok Kontrol

Pada Grafik 2, menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar IPA siswa pada kelompok kontrol pada skor 40 dengan frekuensi 2 menunjukkan bahwa sebanyak 11,76% siswa memperoleh skor di bawah rata-rata. Pada skor 51 dengan frekuensi 1 rata-rata hasil belajar IPA siswa menunjukkan bahwa sebanyak 5,88% siswa memperoleh skor di bawah rata-rata. Rata-rata hasil belajar IPA siswa yang memperoleh skor 62 dengan frekuensi 4 menunjukkan bahwa sebanyak 23,52% siswa memperoleh skor di bawah rata-rata. Rata-rata hasil belajar IPA siswa yang memperoleh skor 73 dengan frekuensi 6 menunjukkan bahwa sebanyak 35,29% siswa memperoleh skor di sekitar rata-rata. Pada skor 73 dengan frekuensi 1 rata-rata hasil belajar IPA siswa menunjukkan bahwa sebanyak 5,88% siswa memperoleh skor di atas rata-rata. Rata-rata hasil belajar IPA siswa yang memperoleh skor 84 dengan frekuensi 3 menunjukkan bahwa sebanyak 17,64% siswa memperoleh skor di atas rata-rata.

Berdasarkan Grafik 4.2, untuk mengetahui tinggi rendahnya variabel hasil belajar IPA siswa, skor rata-rata hasil belajar IPA siswa dikonversikan dengan menggunakan kriteria rata-rata ideal ( $M_i$ ) dan standar deviasi ideal ( $SD_i$ ). Dari hasil perhitungan  $M_i$  dan  $SD_i$  maka diperoleh hasil konversi seperti pada Tabel 4.

Tabel 4. Konversi Nilai

Rentang Skor	Kategori
$12,75 \leq M \leq 17$	Sangat Tinggi
$9,91 \leq M \leq 12,75$	Tinggi
$7,09 \leq M \leq 9,91$	Sedang
$4,25 \leq M \leq 7,09$	Rendah
$0 \leq M \leq 4,25$	Sangat Rendah

Hasil konversi pada Tabel 4, diperoleh bahwa skor rata-rata hasil belajar IPA siswa kelompok kontrol dengan M= 68,94 tergolong kategori **rendah**.

Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar IPA antara model pembelajaran *Question Student Have (QSH)* berbantuan permainan ular tangga dengan model pembelajaran konvensional maka dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu, sebelum uji hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat terhadap sebaran data yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Pertama Uji Normalitas Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Berdasarkan analisis data yang dilakukan, dapat disajikan hasil uji normalitas sebaran data hasil belajar IPA kelompok eksperimen dan kontrol pada Tabel 6 dengan dibantu program *SPSS Version 19*.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Distribusi Data Hasil belajar IPA Pada Kelompok Kontrol Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kontrol	0,161	17	0,200	0,941	17	0,329

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Distribusi Data Hasil Belajar IPA Pada Kelompok Eksperimen Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Eks.	0,180	17	0,145	0,920	17	0,145

Berdasarkan hasil pengujian bilangan statistik dengan menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov pada kelas kontrol diperoleh 0,161 dengan bilangan signifikansi besarnya 0,200. Hal ini berarti, bilangan signifikansi (*sig*) lebih besar daripada taraf signifikansi, maka bilangan statistik yang diperoleh signifikan. Sehingga data hasil belajar IPA siswa kelompok kontrol berdistribusi **normal**. Sedangkan, untuk data hasil belajar IPA siswa kelompok eksperimen, diperoleh hasil 0,180 dengan bilangan signifikansi besarnya 0,145. Hal ini berarti, bilangan signifikansi (*sig*) lebih besar daripada taraf signifikansi, maka bilangan statistik yang diperoleh signifikan. Sehingga data hasil belajar IPA siswa kelompok eksperimen berdistribusi **normal**.

Kedua Uji homogenitas Uji Homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama (Candiasa, 2004: 8). Uji homogenitas dilakukan terhadap varians pasangan antar kelompok eksperimen dan kontrol.

Rangkuman hasil uji homogenitas varians antar kelompok eksperimen dan kontrol disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas Varians antara Kelompok Eksperimen dan Kontrol  
Levene's Test of Equality of Error Variances<sup>a</sup>  
Dependent Variable: Hasil Belajar

F	df1	df2	Sig.
1,426	1	32	0,241

Berdasarkan Tabel 8, diketahui nilai F= 1,426 dengan dk pembilang 1 dan dk penyebut 32 dan nilai signifikansi (*sig*) = 0,241 dan taraf signifikansi 0,05. Hal ini berarti nilai sig. jauh lebih besar daripada taraf signifikansi sehingga varians data hasil belajar IPA siswa kelompok eksperimen dan kontrol adalah **homogen**. Berdasarkan uji prasyarat analisis data, diperoleh bahwa data hasil belajar IPA kelompok eksperimen dan kontrol adalah normal dan varians kedua kelompok homogen. Untuk itu, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t sampel *independent* (tidak berkorelasi). Rangkuman hasil perhitungan uji-t antar kelompok eksperimen dan kontrol disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9. Rangkuman Hasil Perhitungan Uji-t dengan Program SPSS Version 19 Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances					t-test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	1,426	0,241	-2,704	32	0,011	-14,00000	5,17697	-24,54515	-3,45485
	Equal variances not assumed			-2,704	26,808	0,012	-14,00000	5,17697	-24,62582	-3,37418

Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji-t di atas, menunjukkan bahwa hasil pengujian homogenitas data dengan uji Levene mendapatkan koefisien F sebesar 1,426 dengan signifikansi (*sig*) sebesar 0,241 dengan taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian data dari kedua sampel homogen. Hasil uji t mendapatkan t hitung sebesar -2,704 dengan signifikansi (*sig*) sama dengan 0,011. Sehingga nilai sig. (0,011) jauh lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian **H<sub>0</sub> ditolak** dan **H<sub>1</sub> diterima**. Jadi terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA siswa kelas IV antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Question Student Have (QSH)* berbantuan permainan ular tangga dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional di Gugus II Kecamatan Banjar Tahun Pelajaran 2016/2017.

### Simpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pembahasan, maka simpulan penelitian ini menyatakan bahwa, 1) Hasil belajar IPA siswa pada ranah kognitif yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Question Student Have (QSH)* berbantuan permainan ular tangga adalah  $M = 82,94$ , jika dikonversi ke dalam skala penilaian pada skala lima berada pada kategori sangat tinggi. Pada grafik histogram menunjukkan bahwa sebagian besar skor cenderung tinggi. 2) Hasil belajar IPA siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional cenderung lebih rendah daripada siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Question Student Have (QSH)* berbantuan permainan ular tangga dengan  $M = 68,94$ , jika dikonversi ke dalam skala penilaian pada skala lima berada pada kategori tinggi. Pada grafik histogram menunjukkan bahwa sebagian besar skor cenderung rendah. 3) Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA siswa kelas IV antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Question Student Have (QSH)* berbantuan permainan ular tangga dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional di Gugus II Kecamatan Banjar Tahun Pelajaran 2016/2017. Hal tersebut berdasarkan hasil perhitungan uji-t yang menunjukkan bahwa hasil pengujian homogenitas data dengan uji *Levene* mendapatkan koefisien F sebesar 1,426 dengan signifikansi (*sig*) sebesar 0,241 dengan taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian data dari kedua sampel homogen. Hasil uji t mendapatkan t hitung sebesar -2,704 dengan signifikansi (*sig*) sama dengan 0,011. Sehingga nilai sig. (0,011) jauh lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Berdasarkan temuan-temuan dalam penelitian ini, ada beberapa saran yaitu bagi siswa disarankan untuk lebih aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan dan menanggapi pertanyaan dalam proses pembelajaran khususnya pelajaran IPA. Sebagai guru disarankan untuk menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi sesuai dengan tujuan pembelajaran sebab, dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi maka siswa akan lebih banyak terlibat langsung dalam menemukan maupun memecahkan masalah dan ingatan terhadap materi yang diberikan akan semakin kuat.

### Daftar Pustaka

- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Cetakan Ke- 3. Bandung: Alfabeta.
- Candiasa, I Made. 2011. *Statistik Multivariat Disertai Aplikasi SPSS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Candiasa, I Made. 2010. *Statistik Univariat dan Bivariat Disertai Aplikasi SPSS*. Singaraja: Undiksha.

- Wahyuningsih, Ika dkk. 2013. *"Pengaruh Model Pembelajaran Question Students Have (QSH) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa"*. Jurnal Universitas Lampung.
- Said, Alamsyah dkk. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Cetakan Ke- 1. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Subawa, I Made. 2012. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Questions Student Have Dan ThinkPair Share Terhadap Pemahaman Konsep Kimia Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*. Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha.Singaraja
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Cetakan Ke-14. Bandung: Alfabeta.