



PROSIDING

Seminar Nasional

IKIP PGRI Bojonegoro

"Transformasi Pendidikan: Pilar Membangun Masyarakat Madani di Era 5.0"

PENGARUH MODEL LSQ BERBANTUAN GIMKIT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMA NEGERI 1 PARENGAN

Rizki Amaliya¹, Ayis Crusma Fradani², Ahmad Kholiqul Amin³

IKIP PGRI BOJONEGORO. Email: rizki.amaliaa27@gmail.com

Abstract

This study used a quantitative approach to examine the effect of Learning Start With A Question (LSQ) learning model with the help of "Gimkit" web media on the learning outcomes of grade X students at SMAN 1 Parengan. The study population was all grade X students, with a sample of 35 students of grade X-4 selected through probability cluster sampling. Data collection instruments were pre-test and post-test questions. Data analysis included normality test and hypothesis test (t-test). The normality test results showed the distribution of pre-test (0.212) and post-test (0.069) data was normal ($p > 0.05$). The t-test showed a significance value of 0.000 (< 0.05), which confirmed that the implementation of the Learning Start With A Question (LSQ) learning model assisted by "Gimkit" effectively improved student learning outcomes.

Keywords: Learning start with a question (lsq) model, Gimkit, learning results

Abstrak

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Learning Start With A Question* (LSQ) dengan bantuan media web "Gimkit" terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMAN 1 Parengan. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X, dengan sampel sebanyak 35 siswa kelas X-4 yang dipilih melalui *probability cluster sampling*. Instrumen pengumpulan data berupa soal *pre-test* dan *post-test*. Analisis data meliputi uji normalitas dan uji hipotesis (uji-t). Hasil uji normalitas menunjukkan distribusi data *pre-test* (0,212) dan *post-test* (0,069) adalah normal ($p > 0,05$). Uji-t menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), yang mengkonfirmasi bahwa implementasi model pembelajaran *Learning Start With A Question* (LSQ) berbantuan "Gimkit" secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: model pembelajaran *Learning Start With A Question* (LSQ), Hasil Belajar, Gimkit

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah investasi paling berharga dalam kehidupan. Hal ini dapat digaris bawahi di dalam pasal 31 ayat 2 Undang-undang dasar 1945 yang berisi bahwa negara mewajibkan seluruh warga negaranya untuk mengikuti pendidikan tingkat dasar, serta menjamin ketersediaan dana untuk penyelenggaraannya. Komitmen ini mengungkapkan bahwasannya di Indonesia memahami bahwa pendidikan bukan hanya sekedar hak,

melainkan juga investasi masa depan bangsa. Berdasarkan undang-undang diatas Intinya, penjelasan tadi menunjukkan bahwa fokus utama pendidikan yaitu mempersiapkan kita supaya dapat berperan sebagai warga negara yang bertanggung jawab. dan mampu berkontribusi bagi kemajuan bangsa. Guna mewujudkan target tersebut beragam keterampilan esensial diperlukan, salah satunya adalah kemampuan berinteraksi efektif dengan sesama. Pendidikan, mencakup media yang digunakan, teknik pengajaran yang diterapkan, serta tujuan pembelajaran yang ditetapkan, memiliki pengaruh krusial terhadap kualitas belajar siswa. Selain itu, pendidikan juga berperan penting dalam memfasilitasi guru dalam mendistribusikan materi pembelajaran kepada siswa secara efisien Fradani & Astuti, (2020).

Menurut Amin, (2017) transformasi pesat sistem pendidikan berkembang pesat dalam beberapa terakhir ini Akibatnya, pendekatan-pendekatan pembelajaran yang sebelumnya mendominasi, yang seringkali bercirikan metode ceramah satu arah dan keterbatasan sumber belajar, kini secara bertahap tergeser. Penemuan dan adopsi berbagai inovasi teknologi dalam pendidikan telah membuka jalan bagi metode-metode pembelajaran yang lebih interaktif, personalisasi, dan berpusat pada siswa yang lebih relevan dengan tuntutan zaman. Sesuai dengan pendapat Mujahidin et al., (2024) Literasi digital sangat penting bagi pendidik untuk meningkatkan keterampilan digital mereka, yang pada gilirannya akan membentuk SDM berkarakter demi kemajuan pendidikan Indonesia. Dalam kegiatan belajar-mengajar, seorang pendidik memegang peranan krusial agar target pembelajaran tercapai. Di sini, pendidik tidak hanya bertindak sebagai perancang materi dan aktivitas belajar, tetapi juga sebagai pengelola jalannya proses pembelajaran Astuti & Destiasa, (2022).

Peneliti melakukan pengamatan yang dilakukan di kelas menemukan bahwa, kelas X di SMA 1 Parengan meliputi enam kelas, mulai dari X-1 sampai X-6 dari keenam kelas tersebut kelas yang hasil belajarnya menurun adalah kelas X-4. ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran, siswa kelas X-4 ini kurangnya partisipasi aktif dari seluruh siswa di kelas sepanjang sesi pembelajaran berlangsung siswa tidak ada yang berinisiatif bertanya mengenai materi yang belum dipahami, dan mengemukakan gagasan khususnya pada saat mata pelajaran Ekonomi. Fenomena ini dapat dilihat setelah menjelaskan materi, guru bertanya kepada siswa tentang konsep atau bagian mana yang belum mereka pahami siswa cenderung hanya diam saja dan tidak ada yang ingin ditanyakan kondisi tersebut mengakibatkan suasana kelas menjadi kaku dan kurang menarik. Pengamatan peneliti tersebut juga disetujui oleh Guru ekonomi SMA 1 Parengan.

Kemudian kondisi ini berimbas pada hasil belajar yang cenderung menurun, terutama pada mata pelajaran Ekonomi didapat nilai rata-rata pelajaran ekonomi siswa kelas X-5 SMAN 1 PARENGAN menunjukkan bahwa hasil belajar ekonomi masih berada di bawah KKM. KKM untuk mata pelajaran Ekonomi itu sendiri telah ditetapkan yakni 72, dan pada saat ulangan harian mereka rata-rata mendapatkan nilai 50. Agar hasil belajar siswa dapat ditingkatkan, sangat penting untuk menerapkan model pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi rasa keingintahuan siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, model pembelajaran yang dipilih harus dapat mendorong siswa untuk secara aktif terlibat dalam proses rekonstruksi pengetahuan mereka sendiri selama kegiatan belajar. Tindakan memilih suatu model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa akan membantu mengatasi berbagai tantangan yang mereka hadapi dalam proses belajar. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Parengan yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda yang bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep Ekonomi, khususnya materi permintaan dan penawaran barang secara lebih baik untuk mengoptimalkan hasil belajar mereka.

Dari permasalahan yang diamati diatas, maka dibutuhkan suatu model mendorong keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahapan pembelajaran, tetapi juga secara signifikan mengasah keahlian mereka dalam melakukan penalaran dan pengambilan keputusan yang terukur. Suatu alternatif pendekatan pembelajaran yang relevan adalah model pembelajaran *Learning Start With A Question* (LSQ) berbantuan media pembelajaran berbasis web gimkit. Model *Learning Start With A Question* (LSQ) menekankan pada pentingnya mengajukan pertanyaan di awal pembelajaran untuk merangsang rasa ingin tahu siswa dan mengarahkan proses pembelajaran. Model *Learning Start With A Question* (LSQ) menciptakan lingkungan yang memotivasi peserta didik untuk mengajukan pertanyaan dan menyampaikan ide-ide mereka. Dengan penerapan model ini, Keaktifan siswa dipupuk sejak awal sesi pembelajaran. Mereka dipersyaratkan untuk mempelajari materi yang disediakan oleh pendidik serta merumuskan pertanyaan-pertanyaan terkait. Kemudian, mereka berkesempatan mengajukan pertanyaan tentang bagian materi yang belum jelas. Penggabungan model pembelajaran *Learning Start With A Question* (LSQ) dengan media pembelajaran berbasis web Gimkit. Gimkit merupakan salah satu platform game edukasi yang populer dan dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif yang menarik. Gimkit juga merupakan bagian dari penunjang pembelajaran inovatif, yang dapat menjadi solusi menarik untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran ekonomi khususnya terkait materi permintaan dan penawaran barang.

Oleh sebab itu, tujuan penelitian ini untuk mengimplementasikan Gimkit sebagai media pembelajaran dengan mengintegrasikan model *Learning Start With A Question* (LSQ) ke dalam Gimkit, diharapkan siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam lagi.

Menurut Aisah et al., (2024) temuan analisis ini teridentifikasi bahwa penerapan model pembelajaran *Learning Start With A Question* (LSQ) yang diintegrasikan dengan permainan edukatif berbasis Wordwall memberikan pengaruh positif yang besar terhadap penggunaan model pembelajaran tersebut serta dapat peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1. Terbukti peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dan terstimulasi untuk berpikir kritis ketika berinteraksi dengan game edukatif berbasis Wordwall. Berdasarkan penelitian lainnya Syaibah et al., (2023) implementasi model pembelajaran *Learning Start With A Question* (LSQ) secara signifikan berkorelasi positif dalam mengoptimalkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan model pembelajaran *Learning Start With A Question* (LSQ) dengan media pembelajaran berbasis web “gimkit” pembelajaran yang mengintegrasikan kegiatan pembelajaran dengan teknologi, karena cara penyampaian materi berpotensi meningkatkan daya tarik dan mudah dipahami. Dalam penelitian Nurafia Aswawi, (2023) Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit secara signifikan meningkatkan minat belajar peserta didik dan hasil evaluasi pembelajaran, ditandai dengan tingginya antusiasme dan keterlibatan mereka saat menggunakan Gimkit sebagai alat evaluasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gimkit layak untuk digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran dikelas maupun diluar kelas.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kuantitatif dalam rangka memahami bagaimana model pembelajaran *Learning Start With A Question* berbantuan media pembelajaran berbasis web “gimkit” mempengaruhi hasil belajar kognitif pelajaran ekonomi materi permintaan dan penawaran siswa kelas X di SMAN 1 Parengan. Menurut Muhajirin et

al., (2024) Pendekatan kuantitatif merujuk pada metode yang berfokus pada pengumpulan serta analisis data dalam bentuk angka (numerik), dengan memanfaatkan strategi seperti survei dan eksperimen, yang melibatkan proses pengukuran dan observasi, melaksanakan validasi teoritis melalui uji statistik. Seluruh siswa kelas X di SMAN 1 Parengan, yang terorganisir dalam 6 kelas dengan total 210 individu, menjadi Populasi dalam studi ini. Dengan jumlah sampel 35 siswa kelas X-4 menggunakan teknik *Probability Sampling* jenis *Cluster Sampling*.

Penelitian ini menggunakan tes dan dokumentasi sebagai metode utama pengumpulan data. Dokumentasi yang relevan meliputi daftar nama siswa kelas X-4 yang menjadi sampel penelitian serta catatan visual atau tekstual selama proses pembelajaran berlangsung. Kemudian pengumpulan data menggunakan tes dibagi menjadi dua fase, yakni pre-test yang bermaksud untuk mengukur tingkat pemahaman awal sebelum tindakan model pembelajaran dan post-test yang bertujuan mengevaluasi hasil belajar setelah aplikasi model pembelajaran *Learning Start With A Question* berbantuan media pembelajaran berbasis web “gimkit”. Serta penggunaan pre-test dan post-test bermaksud untuk mengidentifikasi seberapa dampak penggunaan model pembelajaran *Learning Start With A Question* berbantuan media pembelajaran berbasis web “gimkit” serta pemahaman peserta didik dalam memahami materi tersebut. Selanjutnya, analisis data melibatkan uji normalitas, yang dilakukan untuk menentukan apakah data penelitian terdistribusi secara normal, uji hipotesis merupakan cara untuk mengidentifikasi apakah hipotesis ditolak atau diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada memahami pengaruh model pembelajaran *Learning Start With A Question* (LSQ) Berbantuan media pembelajaran berbasis Web “Gimkit” Terhadap Hasil Belajar siswa kelas X di SMAN 1 PARENGAN. Data penelitian bersumber dari instrumen tes yang diberikan kepada peserta didik kelas X-4 untuk mata pelajaran Ekonomi, khususnya materi permintaan dan penawaran barang. Selain itu, data dokumenter dan hasil pre-test serta post-test dari kelas X-4 SMAN 1 Parengan turut dijadikan landasan analisis.

1. Data Awal

Sebagai titik awal analisis, penelitian ini memanfaatkan data primer, data primer diperoleh melalui skor pretest kepada siswa kelas X-4 dalam mata pelajaran Ekonomi, dengan fokus pada materi permintaan dan penawaran. Selanjutnya, data hasil pretest tersebut dianalisis secara statistik menggunakan *software* SPSS versi 25 guna mengidentifikasi nilai mean, skor minimum, dan skor maksimum yang dicapai siswa. Ringkasan deskriptif data awal ini akan dipresentasikan lebih lanjut pada Gambar 1.1.

Descriptive Statistics

	N Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Sum Statistic	Mean Statistic	Std. Error	Std. Deviation Statistic
PRETEST	35	40	76	2140	61,14	1,416	8,378
Valid N (listwise)	35						

Sumber: data diolah SPSS 25.0

Gambar 1. 1 Data Awal

Bersumber pada Gambar 1.1 diatas dapat diketahui bahwa siswa yang berjumlah 35 siswa memiliki nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 76 dengan rata-rata 61,14 yang berarti tidak melalui KKM yang sudah ditetapkan di SMAN 1 Parengan yang telah ditetapkan 72. Oleh sebab itu, perlu adanya upaya yang dilakukan dalam pembelajaran agar terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa.

2. Data Akhir

Peneliti memperoleh data akhir untuk studi ini dari nilai *post-test* siswa kelas X-4 setelah melakukan pelajaran ekonomi materi permintaan dan penawaran dengan mengaplikasikan model pembelajaran *Learning Start With A Question* (LSQ) pada kelas yang sama dan bab yang sama pula. Dari nilai siswa yang telah terkumpul sebagai berikut:

Sumber: data diolah SPSS 25.0

Descriptive Statistics

	N Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Sum Statistic	Mean Statistic	Std. Error	Std. Deviation Statistic
Posttes	35	72	100	3026	86,46	1,337	7,913
Valid N (listwise)	35						

Sumber: data diolah SPSS 25.0

Gambar 1. 2 Data Akhir

Berdasarkan data pada gambar 1.2 yang ada diatas dapat diketahui bahwa dikelas yang sama dengan menerpkan model pembelajaran *Learning Start With A Question* (lsq) berbantuan media pembelajaran berbasis web “gimkit” dapat menghasilkan hasil belajar yang memuaskan. Dari 35 siswa tersebut memperoleh nilai terendah 72 dan nilai tertinggi 100 dengan rata-rata 86,46 yang berarti sudah melampaui KKM. Dari hasil diatas terbukti bahwa penggunaan *Learning Start With A Question* (LSQ) berbantuan media pembelajaran berbasis web “gimkit” di SMAN 1 Parengan memberikan pengaruh.

Kemudian setelah pengumpulan data, peneliti melakukan uji validitas, Setelah pengumpulan data, peneliti melakukan uji validitas, temuan tes mencakup 25 soal yang dianggap sudah valid kemudian dari 25 pertanyaan valid tersebut digunakan sebagai alat pengumpulan data. Uji normalitas juga dilakukan peneliti sebelum dilakukan uji t dengan asumsi data berdistribusi normal dan nilai signifikansi $>0,05$. Hasil uji normalitas yang dilakukan dengan SPSS 25 diperoleh data sebagai berikut:

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	,108	35	,200 [*]	,959	35	,212
POSTTEST	,135	35	,104	,943	35	,069

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

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1. 3 Uji Normalitas

Sumber: data diolah SPSS 25.0

Bersumber pada tabel 1.3 dengan demikian, dapat diamati bahwa tingkat signifikansi dari uji *Shapiro-wilk* adalah 0,212 dan signifikansi *posttest* 0,069 yang berarti lebih besar dari 0,05. Sehingga berdasarkan uji normalitas data nilai pretest dan posttest diatas didapat nilai signifikansi kedua data tersebut diatas 0,05 dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua kumpulan data memperlihatkan sebaran yang normal.

Studi ini dilaksanakan untuk menguji dampak penerapan model pembelajaran *Learning Start With A Question* (LSQ) yang diintegrasikan dengan media pembelajaran berbasis web "Gimkit" terhadap hasil belajar mata pelajaran Ekonomi peserta didik kelas XI MIPA 4 di SMAN 1 Parengan. Peneliti menggunakan perhitungan uji-t dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu dengan membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel} dengan ketentuan taraf signifikansi 0,05. Hipotesis alternatif (H_1) diterima jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ dan signifikansi $< 0,05$, mengindikasikan pengaruh signifikan model *Learning Start With A Question* (LSQ) berbantuan "Gimkit" terhadap hasil belajar Ekonomi siswa Kelas X SMAN 1 Parengan. Sebaliknya, H_0 diterima jika $T_{hitung} < T_{tabel}$ dan signifikansi $> 0,05$, yang berarti tidak ditemukan adanya pengaruh. Dapat dilihat dari gambar 1.4

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	POSTTEST - PRETEST	25,314	11,970	2,023	21,202	29,426	12,511	34	,000

Sumber: data diolah SPSS 25.0

Gambar 1. 4 Uji T

Bersumber dari uji t diatas yang dilakukan peneliti dengan menggunakan bantuan SPSS 25 yang diperoleh nilai sig.(2-tailed)=0,000 dengan taraf signifikansi ($\alpha=0,05$). Sehingga $0,05 > 0,000$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Kemudian didapat nilai Thitung sebesar 12,511 dan didapat nilai signifikansi= 0,000. Dalam penelitian ini menggunakan sampel berjumlah 35 dan nilai signifikansi kurang dari 0,05, sehingga dari hasilnya $0,05 > 0,000$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Implikasinya, penelitian ini menyimpulkan adanya pengaruh signifikan antara penggunaan model pembelajaran *Learning Start With A Question* (LSQ) yang diintegrasikan dengan media "Gimkit" terhadap hasil belajar Ekonomi siswa Kelas X SMAN 1 Parengan.

Setelah menganalisis data yang terkumpul, studi ini memperlihatkan bahwa implementasi model pembelajaran *Learning Start With Question* (LSQ) yang diintegrasikan dengan media *web-based game* edukatif "Gimkit" memberikan dampak positif. Hal ini terindikasi dari saat proses pembelajaran mereka menjadi lebih aktif dan mengikuti serangkaian pembelajaran dengan senang di mana siswa tidak sekadar menerima informasi tanpa partisipasi, melainkan secara aktif membangun pemahaman mereka sendiri.

Penelitian ini selaras dengan hasil penelitian dari Aisah et al., (2024) Pemilihan metode pembelajaran *Learning Start With A Question* (LSQ) mendorong keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran, sehingga perhatian belajar berpindah dari pengajar kepada siswa, dan memberi peluang bagi mereka untuk mengembangkan kemampuan diri dalam memahami materi yang diajarkan.

Diawal pembelajaran peserta didik mengerjakan soal yang sudah disiapkan oleh peneliti dengan bertujuan untuk mengupayakan agar siswa terstimulasi untuk berpikir dan menyampaikan pertanyaan sejak awal, model LSQ meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan proses belajar. Untuk merespons pertanyaan tersebut siswa aktif berdiskusi dengan teman sebaya sehingga satu sama lain dapat memahami materi tersebut. Pertanyaan diawal pembelajaran mendorong siswa terkait informasi baru dengan pemahaman yang sudah mereka miliki, sehingga mereka aktif membangun makna.

Penelitian ini juga selaras dengan Syaibah et al., (2023) Dalam konteks penelitian tersebut, bahwa model pembelajaran *Learning Start With A Question* (LSQ)

memiliki beberapa keunggulan signifikan. Diantaranya, siswa lebih siap mengikuti pembelajaran karena telah melakukan studi pendahuluan yang membekali mereka dengan pemahaman awal, sehingga penjelasan pendidik lebih bermakna. Model pembelajaran ini mendorong inisiatif siswa untuk membaca dan menguasai materi secara mendalam, yang berkontribusi pada daya ingat jangka panjang. Lebih lanjut, *Learning Start With A Question* (LSQ) mengoptimalkan kecerdasan siswa melalui aktivitas mengali informasi secara mandiri, menstimulasi keberanian mengemukakan gagasan secara terbuka, dan memperkaya perspektif melalui pertukaran ide dalam kelompok.

Mengaplikasikan metode pembelajaran *Learning Start With A Question* (LSQ), peneliti juga menghadapi beberapa tantangan. Beberapa tantangan dalam studi ini ketika menerapkan metode pembelajaran *Learning Start With A Question* (LSQ), menurut Qomaruddin, (2022) penelitiannya mengindikasikan bahwa model pembelajaran *Learning Start With A Question* (LSQ) dapat memerlukan durasi waktu yang cukup panjang, terutama ketika banyak pertanyaan muncul dari peserta didik dan pendidik membuka peluang bagi siswa lain untuk menyampaikan respons mereka. Selain itu, terdapat kemungkinan munculnya jawaban yang tidak relevan apabila siswa kurang persiapan atau belum memahami materi dengan baik. Model ini juga berpotensi menyebabkan ketidakpedulian pada siswa yang kurang aktif dalam diskusi atau cenderung pasif. Lebih lanjut, keberhasilan LSQ bergantung pada tingkat pemahaman awal siswa terhadap topik atau permasalahan yang dibahas.

Selanjutnya pemanfaatan tambahan media pembelajaran berbasis web “gimkit”, media pembelajaran yang mengintegrasikan kegiatan pembelajaran dengan teknologi, karena penyampaian materi akan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, serta pengelolaan kelas dan administrasi pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih cepat dan efektif. Hal tersebut dikarenakan oleh fitur game-based learning yang memberikan tantangan yang menarik dan suasana kompetitif, sehingga mampu memecah potensi rasa jenuh dan kebosanan yang mungkin timbul selama proses belajar konvensional.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis web “gimkit” hasil belajar meningkat, dan menjadi aktif. Hal itu dapat dilihat dari saat proses pembelajaran mereka sangat antusias saat pembelajaran ekonomi siswa lebih mudah dalam memahami materi permintaan dan penawaran barang, pendekatan berbasis game gimkit, memfasilitasi pembelajaran peserta didik melalui mengidentifikasi dan memperbaiki kekeliruan. konsep permainannya dirancang untuk memberikan peluang berulang kepada peserta didik, sehingga mereka tidak perlu khawatir akan kegagalan dalam mencoba. Serta dengan tidak adanya biaya dibeban fitur, penggunaan dapat lebih leluasa dalam menggunakannya, gimkit ini juga praktis karena bisa dijangkau melalui berbagai gadget, dari komputer sampai laptop. Hal ini serupa dengan pendapat Septyana et al., (2024) Gimkit terbukti mampu mengatasi perbedaan tingkat pemahaman peserta didik dan mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik secara efektif, selain itu, gimkit berhasil meningkatkan partisipasi aktif siswa serta secara signifikan memperbaiki hasil belajar melalui penciptaan suasana belajar yang kondusif dan aman, yang berpusat pada minat dan potensi setiap peserta didik.

Implementasi di lapangan secara nyata meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, serta kemahiran dalam mengatasi tantangan. Bukti dari hal ini adalah tingginya antusiasme siswa untuk bersaing dalam permainan yang menyenangkan, di mana mereka juga belajar menyusun strategi untuk mencapai skor terbaik. Serupa dengan penelitian Izza, (2024) yang membuktikan meningkatkan hasil belajar siswa meningkat serta menghasilkan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa.

Dalam penelitian Amelia, (2024) hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit secara signifikan meningkatkan minat belajar peserta didik dan hasil evaluasi pembelajaran, ditandai dengan tingginya antusiasme dan keterlibatan mereka saat menggunakan Gimkit sebagai alat evaluasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gimkit layak untuk digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran dikelas maupun diluar kelas.

Serupa dengan penelitian Zumrotus (2024) Berdasarkan penilaian para ahli, aplikasi Gimkit sangat direkomendasikan untuk digunakan karena memiliki keuntungan dan manfaat yang lebih baik, dan para siswa aktif dalam keterlibatan proses pembelajaran. Setelah penelitian selesai peneliti Wawancara singkat dengan para murid kelas X-4 di SMAN 1 Parengan mereka saat senang dengan model *Learning Start With A Question* (LSQ) berbantuan media pembelajaran berbasis web "gimkit" karena mereka bisa belajar dan bermain game. Penelitian ini mengindikasikan mengenai model pembelajaran *Learning Start With A Question* (LSQ) yang disinergikan dengan penggunaan media interaktif berbasis web "Gimkit" berkontribusi secara positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Efektivitas ini diduga kuat berasal dari kemampuan LSQ dalam menstimulasi rasa ingin tahu dan mengaktifkan pengetahuan awal siswa, yang kemudian diperkuat oleh fitur-fitur gamifikasi dan interaktif yang ditawarkan oleh Gimkit, sehingga menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan partisipasi aktif.

Menurut Sa'diyah et al., (2024) keunggulan gimkit seperti ketersediaan beragam fitur menarik yang dapat dimanfaatkan, Berbagai tantangan dalam permainan ini memicu rasa kompetitif dan keinginan siswa untuk menyelesaikan kuis serta ketertarikan siswa terhadap kuis daring ini sangat tinggi karena format permainannya yang atraktif. Keunggulan dari penggunaan Gimkit Di samping berbagai keunggulannya, Gimkit juga memiliki beberapa keterbatasan. Kendala umum yang sering muncul meliputi masalah koneksi internet, ketersediaan kuota internet, serta adanya sebagian siswa yang tidak memiliki perangkat telepon genggam Amelia, (2024)

Dengan adanya penelitian ini tidak hanya mendukung teori serta penelitian sebelumnya, tetapi juga memberikan kontribusi baru yang berupa implementasi model pembelajaran *Learning Start With A Question* (LSQ) yang dikombinasi dengan media pembelajaran berbasis web "gimkit" dalam lingkup pembelajaran ekonomi di tingkat SMA. Kondisi ini memberikan peluang bagi siswa untuk menumbuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih baru dan kreatif, yang diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar dan hasil belajar peserta didik dalam jangka panjang.

SIMPULAN

Temuan dari analisis data penelitian ini menegaskan bahwa terdapat dampak yang signifikan secara statistik dari penerapan model pembelajaran *Learning Start With A Question* (LSQ) berbantuan media pembelajaran berbasis web “gimkit” terhadap hasil belajar siswa kelas X 4 SMAN 1 Parengan pada ranah mata pelajaran Ekonomi. Dilihat dari pengamatan, respons peserta didik terhadap substansi pelajaran yang diberikan, terlihat adanya pemahaman yang baik. Hal ini juga terkonfirmasi melalui hasil pencapaian siswa dalam menjawab soal *post-test* yang dimanfaatkan sebagai media pengukuran hasil belajar dalam penelitian ini. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai *post-test* responden mencapai 86,46. Secara statistik, analisis data mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara mean skor *pre-test* dan *post-test*. Penerapan model pembelajaran *Learning Start With A Question* (LSQ) yang didukung oleh media pembelajaran berbasis web “Gimkit” menunjukkan dampak positif pada hasil belajar peserta didik dalam pokok bahasan permintaan dan penawaran barang. Analisis data mengungkapkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada pemahaman siswa di SMAN 1 Parengan

DAFTAR RUJUKAN

- Aisah, N., Husin, M., & History, A. (2024). *Cendikia 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*. 2(6), 1–16.
- Amelia, N. (2024). PENGGUNAAN GIMKIT SEBAGAI ALAT EVALUASI INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA PESERTA DIDIK KELAS V UPT SPF SDN PARANG TAMBUNG 1 MAKASSAR Nurtisa. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Amin, A. K. (2017). Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4(2), 51–64.
- Astuti, R. P. F., & Destiasa, E. I. (2022). Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran Quantum Learning sebagai Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran. *Prosiding*, hlm. 190.
- Aswawi, N. (2023). Fungsi Uang Dalam Perspektif Ekonomi Islam. *PARADIGM : Journal Of Multidisciplinary Research and Innovation*, 1(02), 99–108. <https://doi.org/10.62668/paradigm.v1i02.762>
- Fradani, A. C., & Astuti, R. P. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Komik Untuk Siswa Di Smk Negeri 1 Bojonegoro. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 8(2), 111. <https://doi.org/10.26740/jepk.v8n2.p111-120>
- Izza, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 6(2), 37–42. <https://doi.org/10.62426/vkk4a791>
- Muhajirin, Risnita, & Asrulla. (2024). PENDEKATAN PENELITIAN KUANTITATIF DAN KUALITATIF SERTA TAHAPAN PENELITIAN. *Journal Genta Mulia*, 15(1), 82–92.
- Mujahidin, Tirtanawati, M. R., Pristian, Rika, A., & Budiyono, S. C. (2024). Penggunaan Web Wordwall Sebagai Bentuk Adaptasi Teknologi Untuk Meningkatkan Literasi Digital Pada Siswa Kelas 4 SDN Ledok Kulon 1 Bojonegoro. *JURNAL PADI (Pengabdian Masyarakat Dosen Indonesia)*, 7(1), 1–5.

- Qomaruddin, Moh. Maghfur, H. F. (2022). Penerapan Metode Learning Start with A Question Strategy Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Nubin Smart Journal*, 2 (1)(2), 163–174. <https://ojs.nubinsmart.id/index.php/nsj/article/view/191>
- Sa`diah, Z., Rofi`ah, F. Z., & Nurhayati, I. (2024). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Dengan Aplikasi Gimkit Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 03(01), 66–80.
- Septyana, R., Nuzula, S. F., & Gusanti, Y. (2024). Peningkatan Asesmen Formatif Melalui Pemanfaatan Media Gamifikasi Gimkit Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Smpn 24 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4), 7. <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i4.2024.7>
- Syaibah, S., Anwar, A., & Widyawati, E. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Learning Starts with A Question (LSQ) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 1675–1684. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.348>