

ABSTRAK

Cindy Aprilianti, 1192090022. 2026. “Penerapan Model Pembelajaran *Question Student Have* (QSH) Berbantuan Permainan Ular Tangga Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pada Materi Bentuk dan Perubahan Energi di Kelas IV MI Naelushibyan Kab. Bandung (Penelitian Tindakan Kelas)”

Implementasi Model Pembelajaran *Question Student Have* dirancang sebagai sarana menggali sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi yang telah diberikan. Melalui pendekatan berbasis pertanyaan, proses pembelajaran dapat memanfaatkan metode alternatif ini guna mendongkrak kualitas penguasaan materi secara optimal. Fokus utama dari riset ini adalah menguji efektivitas Model Pembelajaran *Question Student Have* yang dikombinasikan dengan media Permainan Ular Tangga, di mana upaya tersebut diarahkan untuk mendongkrak keaktifan bertanya serta pencapaian akademik pada mata pelajaran IPAS di MI Naelushibyan Kab. Bandung. Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas dipilih sebagai desain operasional yang dijalankan melalui dua siklus beruntun, dengan setiap putaran mencakup dua kali pertemuan yang merealisasikan fase perencanaan, tindakan, pengamatan, serta refleksi. Ragam instrumen yang dikerahkan untuk menghimpun data mencakup observasi, asesmen tes, wawancara, serta penelaahan dokumen terkait, yang selanjutnya dikaji menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif guna menilai tingkat keberhasilan tindakan. Temuan lapangan memperlihatkan bahwa integrasi Model Pembelajaran *Question Student Have* bersama Permainan Ular Tangga memberikan dampak positif yang kuat terhadap pencapaian akademik siswa, ditandai oleh lonjakan nilai rata-rata secara berkelanjutan di setiap siklus serta tumbuhnya partisipasi belajar yang semakin interaktif dan kooperatif. Berdasarkan temuan data empiris, tercatat bahwa tingkat partisipasi aktif peserta didik dalam melontarkan pertanyaan pada tahap pra siklus baru mencapai angka 50%, yang kemudian melonjak menjadi 69,44% pada siklus I, dan terus merangkak naik hingga menyentuh 80,56% di penghujung siklus II. Sementara itu, rerata penguasaan akademik siswa pada fase awal pra siklus berada di angka 58,06 dengan tingkat ketuntasan sebesar 17%, yang berarti hanya ada 17% siswa yang berhasil melampaui ambang batas nilai 70. Kondisi tersebut bergeser drastis pada pelaksanaan siklus I, di mana rerata nilai akademik mata pelajaran IPAS meningkat ke angka 73,61 dengan tingkat ketuntasan mencapai 61% atau setara dengan 61% siswa yang sukses menembus nilai di atas 70. Tren positif ini berlanjut pada siklus II dengan perolehan rerata nilai akhir sebesar 84,17 dan tingkat ketuntasan yang melonjak hingga 89%, menunjukkan bahwa 89% peserta didik berhasil mengantongi nilai di atas 70. Lonjakan pencapaian tersebut secara empiris membuktikan bahwa penerapan Model Pembelajaran *Question Student Have* yang dipadukan dengan Permainan Ular Tangga terbukti efektif dalam mengangkat prestasi belajar siswa secara keseluruhan.

Kata kunci: *Question Student Have*, hasil belajar, IPAS, Penelitian Tindakan Kelas.