JURNAL PEMBELAJARAN DAN MATEMATIKA SIGMA (JPMS) ISSN : 2460-593X
Vol. 11, No. 1 (2025) E-ISSN :2685- 5585
Hal: 148-155
DOI: https://doi.org/10.36987/jpms.v10i2.7356

PENGARUH PENERAPAN MODEL *GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER* (GQGA) BERBANTU MEDIA *FLIPBOOK* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR

THE EFFECT OF IMPLEMENTING THE GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER (GQGA) MODEL ASSISTED BY FLIPBOOK MEDIA ON MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES IN ELEMENTARY SCHOOLS

FITRIANI KHOIRUNNISA[1], WULAN SUTRIYANI[2]

[1]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UNISNU Jepara
Jalan Taman Siswa Pekeng,Tahunan, Jepara
Email: 211330000916@unisnu.ac.id
[2]Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UNISNU Jepara
Jalan Taman Siswa Pekeng,Tahunan, Jepara
Email: sutriyani.wulan@gmail.com

Abstrak
Meneliti dampak penggunaan paradigma pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dengan penggunaan media *Flipbook* terhadap pengetahuan matematika siswa kelas enam di SDN 5 Suwawal merupakan tujuan utama penelitian ini. Kurangnya keterlibatan siswa dan fakta bahwa mayoritas dari mereka kesulitan dengan matematika merupakan kekuatan pendorong untuk penelitian ini. Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kuantitatif, dan menggunakan desain pra-eksperimental yang dikenal sebagai One Group *Pretest*-Pasttest. Temuan penelitian menunjukkan bahwa dengan memasukkan materi *Flipbook* ke dalam pendekatan *Giving Question and Getting Answer* (GQGA), siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik. Hasil yang menunjukkan rata-rata 57,80 sebelum ujian dan 80,72 setelah ujian memberikan bukti ini. Karena nilai signifikansi uji-t sebesar 0,000 kurang dari 0,05, maka dapat menolak Ho dan menerima Ha. Maka, hasil *pretest* dan *posttest* berbeda secara signifikan.

Kata kunci : *Model Giving Question and Getting Answer (GQGA), Media Flipbook, Hasil Belajar*

Abstract
Examining the effects of using the Giving Question and Getting Answer (GQGA) learning paradigm with the use of Flipbook media on sixth graders' mathematical comprehension at SDN 5 Suwawal is the primary goal of this research. The issue of pupils' lack of engagement in their own learning and the fact that the majority of students struggle with mathematics inspired this study. Quantitative methods were used in this study, which followed a one-group pre- and post-test design typical of pre-experimental research. With the help of Flipbook media, the Giving Question and Getting Answer (GQGA) learning paradigm can enhance students' learning outcomes, according to the research. This is supported by the fact that the average scores were 57.80 before the exam and 80.72 after it. Reject Ho and accept Ha since the t-test significance value is 0.000, which is less than 0.05. It follows that the posttest is significantly different from the pretest.

***Key Words** : Giving Question and Getting Answer (GQGA) Model, Flipbook Media, Learning Outcomes*

Pendahuluan

Interaksi antara siswa, guru, dan perangkat pembelajaran dalam lingkungan yang mendukung adalah yang menciptakan lingkungan belajar yang optimal. Guru sangat penting dalam lingkungan ini karena mereka membantu siswa memahami konsep yang disajikan [11]. Agar hal ini terjadi, jenis pengajaran yang tepat harus dilakukan. Hasil belajar yang baik adalah hasil dari semua faktor yang berpotensi memengaruhi pembelajaran siswa secara positif, dengan tujuan akhir untuk meningkatkan standar pendidikan [13]. Pendekatan *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) merupakan salah satu dari beberapa alternatif kontemporer untuk pengajaran kelas tradisional. Menggabungkan strategi ini ke dalam kelas diharapkan akan menghasilkan partisipasi yang lebih aktif dari siswa. Membuat pilihan yang tepat dalam model dan media pembelajaran dapat membuat perbedaan besar dalam membuat pelajaran menarik dan memotivasi siswa. Ketika digunakan dalam

lingkungan ini, *flipbook* dapat menjadi media yang berguna untuk mempromosikan pendekatan *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) untuk mengajar matematika di SD.

Hasil dari penelitian tentang kegiatan pendidikan yang berfungsi sebagai standar berbasis numerik dan huruf untuk seberapa baik siswa memahami materi baru disebut hasil belajar normatif. Prestasi belajar siswa memungkinkan kita untuk melihat capaian pembelajaran, yaitu keterampilan yang diperoleh siswa sebagai konsekuensi dari kegiatan belajar [6]. Keberhasilan di dunia nyata merupakan cerminan langsung dari keterampilan yang diserap siswa dalam mata kuliah ini. Sejalan dengan standar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, capaian kegiatan belajar merupakan produk yang dicapai siswa [20]. Semakin giat siswa berusaha dalam belajar, semakin baik pula hasil yang diharapkan dapat mereka capai. Dengan cara ini, hasil pembelajaran memiliki fungsi ganda, baik sebagai ukuran kinerja di kelas maupun indikator seberapa jauh siswa telah paham dan menerapkan materi pelajaran. Tujuan utama penggabungan paradigma *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) ke dalam media *flipbook* adalah untuk hasil pembelajaran siswa meningkat.

Di antara banyak bidang yang dapat membantu seseorang menjadi pemikir dan pendebat yang lebih baik, matematika juga dapat membantu seseorang menemukan solusi untuk kesulitan umum dalam kehidupan dan tempat kerja, dan dapat menyokong kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi [12]. Banyak siswa berasumsi matematika sebagai mata pelajaran yang sukar ketika mereka berada di sekolah dasar. Kemampuan untuk menganalisis secara kritis, kreatif, dan inovatif merupakan keterampilan yang dituntut dari pendidik matematika dan siswa-siswinya. Untuk membantu siswa melihat matematika dalam sudut pandang yang positif dan mengatasi persepsi negatif mereka terhadap mata pelajaran tersebut, guru harus menjadi ahli dalam berbagai gaya belajar [16]. Di sini, pendidikan matematika lebih dari sekadar masalah penyampaian informasi dari instruktur kepada siswa; ini merupakan upaya dari pihak pendidik untuk membentuk murid-murid mereka agar berpartisipasi aktif dalam proses konstruksi pengetahuan.

Giving Question and Getting Answer (GQGA) adalah strategi pembelajaran yang mengedepankan interaksi aktif antara siswa dan guru melalui pertanyaan dan jawaban. Secara harfiah, "Giving" berarti memberi, "Question" berarti pertanyaan, "Getting" artinya memperoleh, dan "Answer" artinya jawaban. Dengan demikian, GQGA merupakan pendekatan yang dirancang untuk mengasah keterampilan siswa dalam bertanya dan menjawab [7]. Diharapkan bahwa siswa akan memahami konsep matematika dan mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar dalam model pembelajaran aktif tipe GQGA ini [10]. Model ini mendukung siswa untuk ikut serta aktif di kelas dengan mengajukan pertanyaan perihal apa yang tidak mereka pahami dan menjelaskan apa yang mereka pahami. Ini akan memastikan bahwa semua siswa mampu belajar secara aktif. Dengan membuat siswa lebih terlibat dan bersemangat tentang apa yang mereka pelajari, metode ini bertujuan untuk meningkatkan kinerja mereka di kelas. Siswa diharapkan untuk terlibat aktif dengan kurikulum dan mengembangkan hasrat yang lebih kuat untuk belajar, khususnya dalam matematika, melalui teknik ini. Tujuan penggunaan paradigma GQGA adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan, dengan demikian, hasil belajar mereka. Sebagai hasil dari peningkatan hasil belajar ini, lingkungan kelas akan lebih menarik, dan siswa akan memperoleh keyakinan diri dalam kemampuan mereka untuk memahami dan menerapkan ide-ide matematika.

Buku elektronik jenis baru, "*flipbook*" adalah presentasi digital dari buku cetak atau sumber daya pendidikan lainnya. Di antara sekian banyak presentasi media yang menarik secara visual, *flipbook* adalah cara yang bagus untuk membuat rencana pelajaran lebih fungsional dan efektif. Tampilan elektronik digital yang dikenal sebagai *flipbook* dapat diakses melalui internet. Sebuah pendekatan yang berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah *flipbook*, yang mampu dipakai untuk membantu dalam pengajaran matematika [4]. Penggunaan media *flipbook* di kelas memiliki beberapa manfaat, termasuk membantu siswa menjadi pembelajar yang lebih terlibat, komunikator yang lebih baik, ingatan yang lebih baik, dan pemikir yang lebih imajinatif [3]. Dipercayai bahwa penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik bagi siswa dan juga membuat pembelajaran lebih menarik dan menghibur. Model *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) konsisten dengan strategi ini, yang memanfaatkan media *flipbook* untuk mendorong partisipasi siswa dalam sesi tanya jawab, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman siswa terhadap konten kursus.

SD N 5 Suwawal, yang terletak di Desa Suwawal Timur, Kecamatan Pakis Aji, Kabupaten Jepara, berkomitmen untuk menciptakan generasi cerdas dan berkarakter. Namun, salah satu persoalan dalam pembelajaran matematika yaitu rendahnya hasil belajar siswa, terutama di kelas VI, di mana banyak siswa menunjukkan kurangnya pemahaman dan cenderung pasif. Matematika sering dianggap sulit karena karakteristik konsepnya yang memerlukan kemampuan berpikir logis tinggi, serta metode pengajaran konvensional yang kurang menarik minat siswa. Hal ini mengakibatkan hambatan dalam memahami konsep dasar dan menurunkan motivasi belajar. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif, seperti penerapan model *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) yang dibantu media *flipbook*, untuk memfasilitasi pemahaman siswa secara lebih interaktif dan efektif.

Penelitian ini merumuskan dua pokok permasalahan utama yang berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) yang didukung oleh media *Flipbook* di kelas VI SDN 5 Suwawal. Pertama, bagaimana perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model GQGA dengan bantuan media *Flipbook*? Kedua, sejauh mana pengaruh penerapan model GQGA berbantuan *Flipbook* terhadap pencapaian hasil belajar matematika? Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi hasil belajar siswa serta mengkaji secara signifikan dampak penggunaan model GQGA berbantuan *Flipbook* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI di SDN 5 Suwawal.

Penelitian serupa telah dilakukan oleh berbagai peneliti terdahulu, meskipun terdapat perbedaan dengan penelitian saat ini. Pencarian penelitian terdahulu menggunakan indeks Google Scholar menghasilkan hasil berikut, yang mungkin membantu menjelaskan perbedaan tersebut. Termasuk dalam penelitian terdahulu, penelitian kuantitatif. [11] berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Giving Question and Getting Answer*s Berbasis Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ppkn Pada Siswa Kelas VIII Di SMPN 16" memiliki tipe quasi eksperimen dan desain asosiatif kausalitas. Pengetahuan PKn siswa kelas VIII SMPN 16 Mataram meningkat dengan diperkenalkannya paradigma pembelajaran kooperatif berbasis AV yang dimodelkan oleh GQGA. Berbeda dengan penelitian lain, penelitian di SD N 5 Suwawal ini menggunakan media *flipbook* untuk mengetahui seberapa banyak siswa belajar. Penelitian ini memiliki tujuan yang sejalan dengan studi sebelumnya, yaitu memanfaatkan media pembelajaran sebagai pendukung penerapan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) di SDN 5 Suwawal. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen, serupa dengan penelitian berjudul "Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) terhadap Prestasi Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD". [12].Siswa kelas V SD Swasta PAB 27 Tanjung Mulia Kota Medan mengalami peningkatan keberhasilan dalam pelajaran matematika ketika menggunakan teknik pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA). Penulis sendiri menggunakan model pembelajaran untuk mengetahui capaian belajar siswa, sehingga penelitian ini tidak sama dengan penelitian lain yang telah menerapkan paradigma *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dengan memanfaatkan media pembelajaran. Berbeda dengan penelitian lain, penelitian ini menggunakan paradigma GQGA bersama dengan media *flipbook* untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa dan mendeteksi aktivitas belajar mereka. Karena kurangnya ruang bagi partisipasi siswa dalam proses pembelajaran merupakan penyebab umum hasil belajar yang buruk, aktivitas belajar ini sangat penting.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi pendidikan matematika secara umum dan bagi inisiatif untuk meningkatkan tingkat prestasi siswa sekolah dasar pada khususnya. Ada bukti yang menjanjikan bahwa penelitian ini dapat mengaktifkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dengan mengintegrasikan paradigma GQGA dengan media *flipbook*. Pendidik matematika dapat menggunakan hasil ini sebagai panduan untuk membuat pelajaran yang menarik dan efektif.

Metode Penelitian

Termasuk dalam ranah penelitian kuantitatif, penelitian ini menerapkan strategi penelitian desain pra-eksperimental yang dikenal sebagai *One Group Pretest-Posttest*. Strategi ini melibatkan pemberian tes awal dan tes akhir pada sampel sebelum dan sesudah perlakuan. Sebelum menerima instruksi apa pun, siswa akan mengikuti tes awal yang dirancang untuk mengukur pengetahuan dasar mereka tentang operasi bilangan campuran. Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Negeri 5 Suwawal, Jepara. Berlangsung dengan memberikan waktu yang cukup untuk pelaksanaan *pretest*, pemberian perlakuan, dan *posttest*, serta analisis data yang komprehensif. Populasinya adalah seluruh siswa kelas VI SD Negeri 5 Suwawal. Menggunakan sampel sejumlah 25 siswa, yang merupakan seluruh populasi siswa kelas VI SD Negeri 5 Suwawal.

Karena populasinya kecil (kurang dari 30 siswa), peneliti menggunakan pengambilan sampel jenuh untuk memastikan bahwa semua anggota populasi diikutsertakan dalam penelitian agar memperoleh hasil yang lebih representatif. Teknik sampling jenuh dipilih karena seluruh populasi dijadikan sampel. Hal ini memungkinkan hasil penelitian lebih akurat dan sesuai dengan kondisi populasi, terutama karena jumlah siswa yang sedikit [1]. Untuk mengumpulkan data, siswa diberikan tes tertulis yang mencakup pertanyaan pilihan ganda yang dimaksudkan untuk mengukur pemahaman mereka terhadap konsep matematika. Tes khusus ini dipilih karena kemampuannya menghasilkan hasil kuantitatif yang valid secara statistik. Baik tes awal maupun tes akhir menggunakan pertanyaan pilihan ganda. Waktu pengerjaan 50 menit dipilih agar sesuai dengan durasi standar dalam ujian sekolah, sehingga hasil yang diperoleh merefleksikan kemampuan aktual siswa dalam memahami materi.

Uji coba instrumen, pengujian prasyarat, dan pengujian hipotesis merupakan tiga langkah utama dalam analisis statistik basis data ini. Pemeriksaan kesesuaian butir soal merupakan bagian dari uji validitas; reliabilitas mengukur seberapa konsisten temuannya; dan daya pembeda serta tingkat kesulitan soal *pre-* dan *post-test* merupakan bagian dari uji reliabilitas. Sebelum analisis, kami melakukan pengujian untuk memastikan bahwa data terdistribusi secara normal dan untuk memastikan bahwa varians dari kelompok sampel yang berbeda serupa. Peneliti menggunakan uji-t untuk membandingkan skor dari tes sebelum dan sesudah, dan kami

menggunakan analisis regresi sederhana untuk melihat bagaimana model pembelajaran yang diterapkan memengaruhi skor.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Salah satu cara untuk memastikan bahwa alat penelitian itu andal adalah dengan menjalankannya melalui uji validitas [2]. Untuk memastikan bahwa hanya pertanyaan yang dianggap valid yang akan diberikan kepada responden. Pada tingkat signifikansi 5%, atau a = 0,05, korelasi momen-produk digunakan sebagai uji validitas dalam penelitian ini. Dianggap "valid" jika thitung = Rtabel. Analisis statistik dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics versi ke-21. Berikut ini adalah temuannya:

R hitung > R tabel = Valid

R tabel = 0,514

Tabel 1. Uji Validitas

No Soal	R Hitung	><	R Tabel	Kesimpulan
1	0,627	>	0,514	Valid
2	0,585	>	0,514	Valid
3	0,562	>	0,514	Valid
4	0,585	>	0,514	Valid
5	0,122	<	0,514	Tidak Valid
6	0,056	<	0,514	Tidak Valid
7	0,315	<	0,514	Tidak Valid
8	0,529	>	0,514	Valid
9	0,585	>	0,514	Valid
10	0,597	>	0,514	Valid
11	0,336	<	0,514	Tidak Valid
12	0,746	>	0,514	Valid
13	0,832	>	0,514	Valid
14	0,623	>	0,514	Valid
15	0,244	<	0,514	Tidak Valid
16	0,112	<	0,514	Tidak Valid
17	0,022	<	0,514	Tidak Valid
18	0,279	<	0,514	Tidak Valid
19	0,366	<	0,514	Tidak Valid
20	0,644	>	0,514	Valid
21	0,360	<	0,514	Tidak Valid
22	0,670	>	0,514	Valid
23	0,588	>	0,514	Valid
24	0,596	>	0,514	Valid
25	0,707	>	0,514	Valid

Berdasarkan data pada tabel di atas, dari dua puluh lima butir pertanyaan yang diajukan, lima belas butir pertanyaan dinyatakan lulus uji validitas dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics versi 21, karena memenuhi kriteria yang telah ditetapkan, yaitu R hitung > R tabel.

Tabel 2. Uji reliabiltas

Cronbach's Alpha	**N of Items**
.719	26

Analisis statistik reliabilitas menunjukkan alpha Chronbach sebesar 0,719. Dapat dikatakan dengan pasti bahwa instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini telah tepat dan dapat diandalkan, karena 0,719>0,60 dan nilai rtabel sebesar 0,60. Sebelum melakukan uji instrumen di

lapangan, peneliti memastikan validitas dan reliabilitasnya. Sebelum memulai terapi menggunakan paradigma *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dengan penggunaan media *flipbook* untuk mempelajari materi pecahan, siswa kelas enam melakukan ujian awal untuk mengukur titik awal mereka. Akhirnya, siswa diberikan *post-test* atau ujian akhir untuk membandingkan hasil belajar mereka sebelum dan sesudah penerapan model *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dengan bantuan media *flipbook*.

Tabel 4. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	**df**	**Sig.**	**Statistic**	**df**	**Sig.**
Pretest	.126	25	.200*	.927	25	.072
Posttest	.154	25	.127	.926	25	.070

Karena jumlah sampel dari setiap kelas eksperimen kurang dari 30, uji Shapiro-Wilk digunakan untuk menentukan kenormalan dalam penelitian ini. Data dengan nilai sig lebih besar dari 0,05 dianggap baik dan layak, atau terdistribusi secara teratur. Suatu himpunan data tidak mengikuti distribusi normal jika tingkat signifikansi (sig) lebih rendah daripada nilai data. Data tabel menunjukkan bahwa nilai a lebih tinggi daripada nilai signifikansi, yaitu 0,072, karena nilai a adalah 0,05. Jadi, dapat dikatakan bahwa data uji normalitas pertanyaan tersebut terdistribusi secara normal.

Tabel 3. Paired Samples Statistics

		Mean	**N**	**Std. Deviation**	**Std. Error Mean**
Pair 1	*Pretest*	57.80	25	12.858	**2.572**
	Posttest	80.72	25	9.321	**1.864**

Hasil pembelajaran siswa sebelum dan sesudah model pembelajaran ditampilkan dalam tabel di atas. Hasil menunjukkan bahwa meskipun skor rata-rata *posttest* peserta meningkat menjadi 80,72, skor rata-rata *pretest* mereka adalah 57,80. Peningkatan 22,92 poin dalam hasil pembelajaran setelah perlakuan menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan efektif.

Hasil menunjukkan bahwa 25 siswa kelas enam dari SDN 5 Suwawal meningkatkan pemahaman matematika mereka sesudah menerapkan pendekatan *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dengan penggunaan media *flipbook* untuk mempelajari pecahan. Hal ini dikonfirmasi ketika peneliti memeriksa kenormalan data sebagai bagian dari tes persiapan. Temuan ini ditampilkan dalam Tabel sebagai konsekuensi dari uji kenormalan.

Tabel 5. Paired Samples Test

		Paired Differences					t	**df**	**Sig. (2-tailed)**
		Mean	**Std. Deviation**	**Std. Error Mean**	**95% Confidence Interval of the Difference**				
					Lower	**Upper**			
Pair 1	*Pretest - Posttest*	-22.920	7.702	1.540	-26.099	-19.741	-14.879	24	.000

Nilai signifikansi sebesar 0,05 atau 0,000 < 0,05 disimpulkan dari nilai signifikansi yang diperoleh (2-tailed) sebesar 0,000 dan nilai 0,05. Hasil belajar siswa di SDN 5 Suwawal dipengaruhi secara positif oleh paradigma *Giving Question and Getting Answer* (GOGA) yang didukung oleh media *flipbook*. Akibatnya, Ha diterima dan Ho ditolak. Nilai t negatif, yaitu sebesar -14,879, sebagaimana ditunjukkan juga pada tabel output. Nilai *pretest* yang lebih rendah dibandingkan dengan nilai *posttest* yang lebih tinggi menghasilkan t hitung negatif. Akibatnya, nilai t menjadi 14,879, meskipun sebenarnya negatif. Kriteria pengambilan keputusan untuk menguji hipotesis menunjukkan bahwa jika t hitung > nilai tabel (14,879 > 2,064), maka hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Artinya, model pembelajaran Giving Questions and Getting Answers (GQGA) yang didukung media *flipbook* memang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD N 5 Suwawal.

Pembahasan

Pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi hasil belajar matematika siswa. Mata pelajaran matematika cenderung menekankan pada aktivitas latihan dan pengerjaan soal secara mandiri, sehingga dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan serta kreativitas siswa. Model *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* yang dipadukan dengan media *flipbook* dinilai dapat menjadi strategi yang sesuai dengan karakteristik matematika karena dapat meningkatkan partisipasi siswa dan mempermudah pemahaman konsep melalui penyajian materi yang lebih menarik.

Metodologi sederhana yang dapat membantu instruktur mencapai tujuan pembelajaran mereka adalah pendekatan *Giving Question and Getting Answer* (GQGA). Penelitian ini melihat bagaimana paradigma *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dapat ditingkatkan dengan penggunaan media *flipbook*. Penggunaan kombinasi ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika, khususnya dalam pembelajaran yang memerlukan keterlibatan aktif dan pemahaman ide yang menyeluruh, baik saat mereka belajar sendiri maupun di ruang kelas. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan pendekatan *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dengan bantuan media *flipbook* secara signifikan meningkatkan hasil pembelajaran matematika siswa. Siswa didorong untuk mengevaluasi informasi yang sedang dipelajari, menilai pemahaman mereka terhadap topik pelajaran, dan berpartisipasi dalam proses tanya jawab terarah sesuai dengan pendekatan ini. Ditambah lagi, dengan metode ini, anak-anak dapat melakukan percakapan yang terorganisasi untuk berbagi ide dan mencari solusi terbaik. Motivasi siswa untuk belajar dan kemampuan mereka untuk bekerja sama dapat tumbuh sebagai hasil dari proses ini, yang mengarah pada pengalaman pendidikan yang lebih kaya secara keseluruhan.

Berbeda dengan metode pendidikan guru sebelumnya, yang menekankan fungsi utama pendidik sebagai pusat informasi. Biasanya, siswa tidak terlibat secara aktif dalam jenis pembelajaran ini; sebaliknya, instruktur hanya menyampaikan materi. Siswa tidak memiliki banyak kesempatan untuk berkontribusi pada pendidikan mereka sendiri karena hal ini, dan mereka akhirnya tidak belajar banyak. Kebosanan merupakan hasil umum dari pendekatan pembelajaran yang berlaku, yang mengandalkan ceramah, dan hal ini berkontribusi pada kurangnya keterlibatan siswa dengan materi.

Motivasi belajar dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran tersebut dipengaruhi oleh paradigma *Giving Question and Getting Answer* (GQGA). Salah satu penelitian yang mendukung gagasan ini adalah "Penerapan metode *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam" oleh Azis *et al*. [3]. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan model GQGA dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Penelitian yang dilakukan oleh Djou, Nuriyah, dan Aiman [7] yang berjudul "Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tema 6 Panas dan Perpindahannya Kelas V SDN Nunbaun Sabu Kupang" menguatkan temuan tersebut, yang menunjukkan bahwa strategi pembelajaran aktif GQGA dapat meningkatkan pembelajaran mata pelajaran IPA kelas V SDN Nunbaun Sabu Kupang. Wajdi dan Firdiani [15] menemukan bahwa siswa kelas XI SMA Negeri 2 Makassar mengalami peningkatan pemahaman sistem peredaran darah melalui pendekatan pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* dengan tingkat signifikansi Sig. 0,002 < 0,05. Penelitian Sumrani, Nursalam, dan Suardi [16] yang berjudul "Pengaruh Model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar" menemukan bahwa hasil belajar tematik siswa kelas IV SDN 144 Sumpang Ale Kabupaten Sinjai mengalami peningkatan pemahaman sistem peredaran darah melalui pendekatan pembelajaran *Giving Question and Getting Answer*.

Selain itu, penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa" [17] yang diterbitkan oleh Febriyanti, Arjudin, dan Jaelani menunjukkan bahwa siswa kelas IV SDN 15 Mataram tahun ajaran 2022–2023 mengalami peningkatan pengetahuan matematika setelah menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe GQGA. Hasil penelitian berjudul "Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* berbasis media audio visual terhadap hasil belajar PPKN pada siswa kelas VIII di SMPN 16 Mataram" oleh Ramadhani *et al.* [11] menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe GQGA berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas VIII SMPN 16 Mataram. Penelitian terkait yang dilakukan oleh Fanani, Alfiansyah, dan Subayani [18] dengan judul "Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas iv SD Al - Islam Morowudi" menemukan bahwa model pembelajaran GQGA berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Al-Islam Morowudi. Artikel berjudul "Modul Matematika Elektronik Menggunakan *Kvisoft Flipbook* di Sekolah Dasar" yang ditulis oleh Atikah *et al.* [19] menunjukkan bahwa E-Modul Matematika dengan Menggunakan Kvisoft *Flipbook* layak, praktis, dan efektif.

Kesimpulan

Dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran pecahan yang lebih tradisional, kinerja siswa meningkat setelah menggunakan model *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dengan bantuan media *flipbook*. Kesimpulan ini diambil dari analisis data historis. Temuan nilai rata-rata sebelum dan sesudah tes, yang masing-masing sebesar 57,80 dan 80,72, membuktikannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan GQGA, dengan penggunaan *flipbook*, meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian telah menunjukkan bahwa siswa di kelas VI SD N 5 Suwawal mendapat manfaat dari paradigma pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA), yang ditingkatkan dengan media *flipbook*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* untuk melengkapi paradigma *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) meningkatkan pemahaman siswa tentang pecahan dalam matematika, sebagaimana dibuktikan oleh nilai sig 0,000 < 0,05. Dengan bantuan media *flipbook*, model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) telah terbukti melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, menjadikannya strategi yang sangat direkomendasikan bagi guru. Penelitian lebih lanjut tentang model ini harus dilakukan dengan memperhatikan inovasi dan kreativitas, dengan harapan akan menghasilkan hasil baru yang dapat dievaluasi bersama dengan hasil dari penelitian ini.

Daftar Pustaka

1] Afdal, Subakti, H., & Sigalingging, F. (2020). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Giving Question and Getting Answer terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya, 3(3), 253–262. https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i3.71

[2] Aisyah, A., & Wanhar, F. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Giving Question and Getting Answer (GQGA) terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV di MIS Insan Cendikia. *TERPADU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *2*(1), 236–249. https://pelitaaksara.or.id/index.php/terpadu/index

[3] Amalia, M. K., Jumiyati, F., Rosita, N. A., & Wijayanti, M. D. (2023). Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Materi Penerapan Nilai Pancasila. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES)*, *6*(3), 132–137. https://doi.org/10.20961/shes.v6i3.82315

[4] Apriliyani, S. W., & Mulyatna, F. (2021). Flipbook E-Lkpd dengan Pendekatan Etnomatematika pada Materi Teorema Phytagoras. Seminar Nasional Sains, 2(1), 491–500. http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/5389

[5] Atikah, N., Gistituati, N., Syarifusin, H., & Al, E. (2022). E-Module Mathematics by Using Kvisoft Flipbook in Elementary School. AIP Conference Proceedings, December. https://doi.org/10.1063/5.0102433

[6] Azis, A., Zali, M., Indriani, F., & Lubis, M. (2023). Penerapan Metode Giving Question and Getting Answer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Journal of Islamic Education, 4(1), 96–108. https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.379

[7] Djou, S. N., Nuriyah, & Aiman, U. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Giving Question and Getting Answer (GQGA) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tema 6 Panas dan Perpindahannya Kelas V SDN Nunbaun Sabu Kupang. Mimbar PGSD Flobamorata, 1(4), 374–384

[8] Fanani, N. A., Alfiansyah, I., & Subayani, N. W. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Giving Question And Getting Answer (Gqga) Terhadap Hasil Belajar Ipas Siswa Kelas Iv Sd Al - Islam Morowudi Natasya. Sindoro Cendekia Pendidikan, 4(4), 21–23.

[9] Febriyanti, I., Arjudin, & Jaelani, A. K. (2023). Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Giving Question And Getting Answer Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. Journal of Classroom Action Research, 5(1). https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2764

[10]Gunarti, S. S., & Sodikin, A. (2022). Pembelajaran Pemahaman Matematika Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Aktif Tipe Giving Question and Getting Answer (Gqga). Journal of Elementary Education, 5(2), 293–301.

[11]Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmila, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. Journal of Student Research (JSR), 1(2), 18–32. http://diglosiaunmul.com/index.php/diglosia/article/view/71

[12]Mahrany, T. A., Qomario, Soraya, R., & Tohir, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Tangram Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 3 Serdang Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan. Jurnal Pendidikan Tunas Bangsa, 1(2), 25–30. http://dx.doi.org/10./jptunasbangsa.v1i1.1-8%0APengaruh

[13]Nugraheni, Y. D., & Sutriyani, W. (2025). Pengaruh Model Nht Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Sd Yuliana. Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA, 4(4), 601–613. https://jurnalp4i.com/index.php/science

[14]Nur Wahyuningsih Ramadhani, Herianto, E., Fauzan, A., & Zubair, M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Giving Question And Getting Answers Berbasis Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ppkn Pada Siswa Kelas Viii Di Smpn 16 Mataram. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 09(02), 3968–3977. https://doi.org/10.1201/9781032622408-13

[15]Ramadhani, N. W., Herianto, E., Fauzan, A., & Zubair, M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Giving Question And Getting Answers Berbasis Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ppkn Pada Siswa Kelas Viii Di Smpn 16 Mataram. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 09(02), 3968–3977. https://doi.org/10.1201/9781032622408-13

[16]Sari, S. I., & Sutriyani, W. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Pada Materi Bangun Ruang Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Journal of Integrated Elementary Education, 3(1), 1–15. https://doi.org/10.21580/jieed.v3i1.13295

[17]Simamora, M. Y., Calam, A., & Harahap, A. Y. A. (2024). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Giving Question and Getting Answer (GQGA) terhadap Prestasi Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 2(1), 250–258. https://pelitaaksara.or.id/index.php/terpadu/index

[18]Sumrani, Nursalam, & Suardi. (2024). Pengaruh Model pembelajaran Giving Question and Getting Answer Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Study Islam Dan Humanirora, 4(2), 722–736. https://doi.org/10.36709/jpm.v11i1.10208

[19]Wadji, M., & Firdiani, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Giving Question And Getting Answer Terhadap Hasil Belajar Biologi Konsep Sistem Sirkulasi Darah pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Makassar. Saintifik, 7(2), 226–231. http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/psb%0APengaruh

[20]Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2*(1), 68–73. https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.172