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 KHOIRUNNISA¹, WULAN SUTRIYANI²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UNISNU Jepara
Jalan Taman Siswa Pekeng, Tahunan, Jepara
Email: 21133000916@unisnu.ac.id

²Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UNISNU Jepara
Jalan Taman Siswa Pekeng, Tahunan, Jepara
Email: sutriyani.wulan@gmail.com

Abstrak

Meneliti dampak penerapan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) berbantu media *Flipbook* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI di SDN 5 Suwawal merupakan tujuan utama penelitian ini. Siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung dan kebanyakan peserta didik mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kuantitatif, dan menggunakan desain pra-eksperimental tipe *One Group Pretest-Posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) berbantu media *Flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dibuktikan dengan hasil yang menunjukkan rata-rata 57,80 sebelum ujian dan 80,72 setelah ujian. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada *pretest* dan *posttest*.

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

Abstract

Examining the impact of the implementation of the Giving Question and Getting Answer (GQGA) learning model assisted by Flipbook media on the mathematics learning outcomes of sixth-grade students at SDN 5 Suwawal is the main objective of this study. Students are less active during the learning process and most students experience difficulties in learning mathematics. This study is included in the quantitative research category, and uses a pre-experimental design of the One Group Pretest-Posttest type. The results of the study indicate that the use of the Giving Question and Getting Answer (GQGA) model assisted by Flipbook media can improve student learning outcomes. Evidenced by the results showing an average of 57.80 before the exam and 80.72 after the exam. The results of the t-test show a significance value of 0.000 which is smaller than 0.05 so that H_0 is rejected and H_a is accepted. Therefore, it can be concluded that there is a significant difference in the pretest and posttest.

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 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 untuk pembelajaran di kelas. Menerapkan strategi ini ke dalam kelas diharapkan menghasilkan partisipasi yang lebih aktif dari siswa. Membuat pilihan yang tepat dalam model dan media pembelajaran dapat membuat perbedaan besar dalam menarik dan memotivasi siswa. Ketika Ketika digunakan dalam pembelajaran ini, *flipbook* dapat menjadi media yang berguna untuk menerapkan model *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) untuk pembelajaran 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 secara normatif. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa [6]. Kemampuan yang dimiliki siswa merupakan cerminan langsung dari keterampilan yang diserap siswa dalam pembelajaran ini. Hasil belajar adalah hasil ketercapaian yang diperoleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan kriteria acuan tujuan pembelajaran yang ditetapkan [20]. Semakin giat siswa berusaha dalam belajar, semakin baik pula hasil yang diharapkan dapat mereka capai. Dengan cara ini, hasil pembelajaran memiliki fungsi, baik sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran maupun seberapa jauh siswa telah paham dan menerapkan materi yang telah diajarkan. Tujuan utama penerapan model *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* berbantu media *flipbook* adalah untuk hasil pembelajaran siswa meningkat.

Di antara banyak bidang yang dapat membantu seseorang menjadi berpikir dan berargumentasi yang lebih baik, matematika juga dapat membantu seseorang menemukan solusi untuk kesulitan umum dalam kehidupan, tempat kerja, dan dapat menyokong kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi [12]. Banyak siswa berasumsi matematika sebagai mata pelajaran yang sulit 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 menentukan model belajar [16]. Di sini, pendidikan matematika lebih dari sekadar masalah penyampaian informasi dari pendidik kepada siswa ini merupakan upaya dari pihak pendidik untuk membentuk siswa-siswi mereka agar berpartisipasi aktif dalam proses membangun 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 motivasi yang lebih kuat untuk belajar, khususnya dalam matematika melalui teknik ini. Tujuan penggunaan model *GQGA* adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan 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, "*flipbook*" adalah presentasi digital dari buku cetak atau sumber 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. 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 yang pada meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

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 pengaruh hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model GQGA dengan bantuan media *Flipbook*? Kedua, mengetahui pengaruh penerapan model GQGA berbantuan *Flipbook* terhadap pencapaian hasil belajar matematika? Berkenaan dengan itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar dan pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* berbantuan media *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, yang dilakukan oleh [15] berjudul "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" termasuk ke dalam kuantitatif dengan jenis quasi experiment dan desain asosiatif-kausalitas. Terdapat pengaruh setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe GQGA berbasis media *audio visual* terhadap hasil belajar PPKn pada siswa kelas VIII di SMPN 16 Mataram. Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, Penelitian ini menggunakan media *flipbook* untuk mengetahui hasil belajar siswa di SD N 5 Suwawal. penelitian ini dan penelitian sebelumnya mempunyai persamaan yaitu sama-sama menerapkan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* berbantuan media pembelajaran untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)*. Sementara itu, penelitian oleh [17] dengan judul "Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* terhadap Prestasi Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD" termasuk ke dalam kuantitatif. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* dengan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Swasta PAB 27 Tanjung Mulia Kota Medan. Penelitian berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini tidak menggunakan media pembelajaran untuk menerapkan model *Giving Question and Getting answer (GQGA)* penulis hanya menggunakan model pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa. Dibandingkan dengan penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa di bidang matematika, serta mengetahui aktivitas belajar siswa menggunakan model GQGA yang dibantu media *flipbook*. Aktivitas belajar ini sangat penting, karena permasalahan utama penurunan hasil belajar sering kali bersumber dari aktivitas belajar yang kurang memberi ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini memiliki kontribusi penting bagi pendidikan matematika secara umum dan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Ada potensi yang besar bahwa penelitian ini dapat mengaktifkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model GQGA berbantuan media *flipbook*. Guru matematika dapat menggunakan referensi ini sebagai panduan untuk membuat pelajaran yang menarik dan efektif.

Metode Penelitian

Termasuk dalam penelitian kuantitatif, penelitian ini menerapkan jenis penelitian desain pra-eksperimental yang dikenal sebagai tipe *One Group Pretest-Posttest*. Strategi ini melibatkan pemberian tes awal dan tes akhir pada sampel sebelum dan sesudah perlakuan. Sebelum menerima perlakuan apa pun, siswa akan mengikuti tes awal yang dirancang untuk mengukur pengetahuan dasar mereka tentang materi pecahan. Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Negeri 5 Suwawal, Jepara. Berlangsung dengan memberikan waktu yang cukup untuk pelaksanaan *pretest*, pemberian perlakuan, dan setelahnya *posttest*. 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 diikuti sertakan 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 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.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode statistik yang terdiri dari tiga tahap utama: uji coba instrumen, uji prasyarat, dan uji hipotesis. Uji coba instrumen mencakup analisis validitas untuk memastikan kesesuaian butir soal dan reliabilitas untuk mengukur konsistensi hasil. Uji prasyarat dilaksanakan melalui uji normalitas untuk menilai distribusi data. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t untuk menganalisis perbedaan antara hasil pretest dan posttest.

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 $\alpha = 0,05$, korelasi produk moment digunakan sebagai uji validitas dalam penelitian ini. Dianggap "valid" jika r hitung lebih besar dari r tabel. Analisis statistik dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics versi ke-21. Adapun hasilnya sebagai berikut:

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 reliabilitas

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 r_{tabel} sebesar 0,60. Sebelum melakukan uji instrumen di lapangan, peneliti memastikan validitas dan reliabilitasnya. Sebelum memulai penerapan model *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. Selanjutnya, 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*. 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 terbukti ketika peneliti melakukan uji prasyarat dengan menguji normalitas data. Temuan ini ditampilkan dalam Tabel sebagai hasil dari uji normalitas.

Tabel 3. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.126	25	.200*	.927	25	.072
<i>Posttest</i>	.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 normal. Sedangkan jika nilai sig lebih kecil dari nilai data, maka data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,072 sedangkan nilai α sebesar 0,05 yang artinya nilai signifikansi α atau $0,072 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data uji normalitas soal tes tersebut berdistribusi normal.

Tabel 4. Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>Pretest</i>	57.80	25	12.858	2.572
	<i>Posttest</i>	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.

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	<i>Pretest - Posttest</i>	-22.920	7.702	1.540	-26.099	-19.741	-14.879	24	.000

Diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000 dan nilai α sebesar 0,05 yang artinya nilai signifikansi 0.05 atau $0,000 < 0.05$. Maka H_0 ditolak H_a diterima, artinya model *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* berbantuan media *flipbook* efektif terhadap hasil belajar siswa SDN 5 Suwawal. Berdasarkan tabel output diatas juga diketahui thitung bernilai negatif yaitu sebesar -14.879. Pada thitung bernilai negatif disebabkan karena nilai *pretest* lebih rendah dibanding nilai *posttest*. Maka nilai thitung negatif bermakna positif sehingga nilai thitung menjadi 14.879. Dengan melihat kriteria pengambilan keputusan pada pengujian hipotesisnya, jika thitung $>$ tabel, yakni $14,879 > 2.064$ maka H_0 ditolak H_a diterima, yang artinya

ada pengaruh model pembelajaran *Giving Questions and Getting Answer (GQGA)* berbantu media *flipbook* terhadap hasil belajar peserta didik 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 dengan berbantu 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.

Metode sederhana yang dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran mereka secara efektif adalah pendekatan *Giving Question and Getting Answer (GQGA)*. Penelitian ini melihat bagaimana model *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, guru hanya menyampaikan materi. Siswa tidak memiliki banyak kesempatan untuk berkontribusi pada pembelajaran mereka sendiri karena hal ini, dan mereka akhirnya tidak belajar banyak. Kebosanan merupakan hasil umum dari pendekatan pembelajaran yang monoton, yang mengandalkan ceramah, dan hal ini menyebabkan kurangnya keterlibatan siswa dengan materi.

Motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut dipengaruhi oleh model *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*. 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 konvensional, hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan model *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dengan bantuan media *flipbook*. Berdasarkan 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. Peneliti telah menunjukkan bahwa siswa di kelas VI SD N 5 Suwawal terdapat pengaruh dari model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA), berbantu media *flipbook*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) berbantu media *flipbook* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa tentang pecahan, sebagaimana dibuktikan oleh nilai sig $0,000 < 0,05$. Dengan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA), berbantu media *flipbook* 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 Pythagoras. *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/10.1111.1-8%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 Humaniora*, 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>