

PENGARUH MODEL *GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER (GQGA)* BERBANTUAN MEDIA DIGITAL *GENIALLY* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPAS MATERI LAPISAN BUMI DI SEKOLAH DASAR

Eunike Putri Syalommitha¹, Achmad Fanani²

¹⁾²⁾Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

Email: eunikeputri134@gmail.com, fanani@unipasby.ac.id

Article History

Submitted :
30 Januari 2025

Revised:
05 Februari 2025

Accepted :
07 Februari 2025

Published :
07 Februari 2025

Kata Kunci:

Model Pembelajaran GQGA;
Genially;
Motivasi Belajar

Keywords:

GQGA Learning Model;
Genially;
Learning Motivation

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* berbantuan media digital *genially* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas V SDN Menanggal 601 Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain yaitu *quasi experimental design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SDN Menanggal 601 Surabaya tahun ajaran 2024/2025. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen di SDN Menanggal 601 Surabaya tahun ajaran 2024/2025. Pengambilan sampel dari populasi di atas menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu dipilih berdasarkan kriteria. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah pengisian lembar angket motivasi belajar secara langsung serta observasi yang dilakukan di lingkungan SDN Menanggal 601 Surabaya. Analisis data dilakukan dengan uji validitas, uji prasyarat, dan uji hipotesis. Teknik analisis uji hipotesis menggunakan *independent t-test sample* yang menunjukkan hasil *Sig - 2 tailed* yaitu $0,031 < 0,05$ sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran GQGA berbantuan *genially* terhadap motivasi belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPAS materi lapisan bumi di SDN Menanggal 601 Surabaya. Siswa didorong untuk terlibat aktif dalam proses ini melalui dukungan model berupa interaksi, hiburan, dan pembelajaran interaktif yang menyenangkan. Bersama-sama, media yang tepat dan model pembelajaran dapat memfasilitasi pengembangan suasana kelas yang dinamis dan mendukung. Penelitian ini menambah pengetahuan yang ada dengan menunjukkan bagaimana keterlibatan siswa sekolah dasar dengan pembelajaran dapat ditingkatkan melalui integrasi media digital *genially* dengan model pembelajaran.

Abstract: This study aims to examine the effect of the *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* learning model assisted by digital media *Genially* on student motivation in learning IPAS in class V SDN Menanggal 601 Surabaya. This study uses quantitative methods with design, namely *Quasi Experimental Design*. The population in this study was all grade V students at SDN Menanggal 601 Surabaya Academic Year 2024/2025. The sample used in this study was all VA class students as the control class and VB class as an experimental class at SDN Menanggal 601 Surabaya Academic Year 2024/2025. Sampling from the population above uses a *purposive sampling* technique that is a selected based on criteria. The data collection technique of this research is filling out a direct learning motivation questionnaire and observations made in the SDN Menanggal 601 Surabaya environment. Data analysis is carried out with tested by testing validity, prerequisite tests, and hypothesis tests. The hypothesis test analysis technique uses an *independent t-test sample* which shows a *Sig - 2 tailed* result of $0.031 < 0.05$ so that it can be stated that there is an influence of the *GQGA* learning model assisted by *Genially* on the learning motivation of 5th grade students in learning science on the material of the earth's layers at SDN Menanggal 601 Surabaya. Students are encouraged to be actively involved in this process through the support of models in the form of interaction, entertainment, and fun interactive learning. Together, the right media and learning models can facilitate the development of a dynamic and supportive class atmosphere. This study adds to existing knowledge by showing how the involvement of elementary school students with learning can be improved through the integration of digital media with learning models.



This is an open access article
under the **CC-BY-SA** license



A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses di mana guru membimbing siswa untuk berkembang secara jasmani dan rohani sesuai dengan nilai-nilai masyarakat. Dalam dunia pendidikan saat ini, masalah motivasi belajar siswa masih saja belum terpecahkan. Sering kita jumpai siswa sekarang masih banyak siswa yang kurang memiliki motivasi

atau semangat belajar saat proses pembelajaran. Fakta yang sering kita temukan juga seorang guru jarang menganalisis unsur pembelajaran saat merancang konten. Hal ini mungkin terjadi karena kurangnya keterampilan analisis atau keraguan karena prosesnya rumit, memakan waktu, dan tidak efisien (Fanani, 2021).

Guru sebagai faktor ekstrinsik bagi siswa. Sejalan dengan pendapat Sakinah (2023) menyatakan bahwa guru dapat memanfaatkan motivasi ekstrinsik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, misalnya dengan memberikan penghargaan, kritik, mendorong persaingan, menawarkan hadiah, memberikan sanksi, serta mengakui kemajuan belajar mereka. Peran motivator yang dimiliki guru terhadap motivasi belajar siswa dapat mempengaruhi berhasil atau tidaknya proses pembelajaran. Kurangnya inovasi penggunaan model dan media pembelajaran dapat menjadi faktor kurangnya motivasi belajar siswa.

Proses pembelajaran di sekolah akan lebih efektif apabila lingkungan belajarnya menyenangkan, beragam dan termotivasi. Lulusan yang bermutu merupakan hasil dari proses pembelajaran yang bermutu (Suardipa & Primayana, 2023). Di Indonesia, mutu pendidikan sekolah dasar menjadi salah satu isu yang perlu dikritik. Inovasi kurikulum dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar (Azizah & Maemonah, 2022). Banyak sekali cara yang dapat dilakukan untuk melaksanakan inovasi kurikulum, misalnya dengan mengubah struktur kurikulum, materi pembelajaran, metode pembelajaran, dan penilaian pembelajaran (Masquroh et al., 2024). Salah satu model pembelajaran yang sangat penting dalam meningkatkan inovasi pembelajaran adalah model pembelajaran GQGA.

Menggunakan GQGA dan model pembelajaran interaktif lainnya merupakan salah satu cara untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar, terutama jika mereka tidak terlalu termotivasi untuk belajar sendiri. Model GQGA diterapkan melalui pembelajaran konstruktivisme dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran berkelanjutan melalui kerja kelompok untuk mengembangkan keterampilan berpikir di berbagai bidang pengetahuan (Widiantari et al., 2020). Strategi diskusi yang bertujuan agar siswa tidak mudah lupa mencakup model GQGA. (Nasution, 2023). GQGA merupakan strategi penataran aktif jenis GQGA selaku salah satu alternatif membolehkan partisipasi ajar guna berasumsi mengenai penataran yang kurang dimengerti.

Model GQGA penting dalam pembelajaran modern karena menurut Fantiro et al., (2023) Model pembelajaran GQGA sudah dirancang dengan tujuan mengembangkan kemampuan serta ketrampilan peserta didik dalam melakukan interaksi tanya jawab. Pendekatan ini sebenarnya mengadaptasi strategi metode tanya jawab dan pendekatan ceramah, dengan sentuhan inovatif yakni penggunaan potongan-potongan kertas sebagai alat bantu. GQGA menjadi alternatif yang sangat efektif dalam mendorong peserta didik untuk aktif terlibat pada proses pembelajaran, khususnya dalam merangkum dan memahami ulang materi pelajaran yang sudah diajarkan. Melalui diterapkannya model pembelajaran GQGA tidak hanya membuat siswa untuk menerima penjelasan dari guru saja, namun siswa juga akan melatih kemampuan berpikir kritis dalam mengajukan dan memberikan jawaban. Hal tersebut tentunya akan menjadikan siswa termotivasi dalam belajar, mudah mengingat kembali materi, dan lebih mudah untuk memahami materi (Ayuningsih & Ciptahadi, 2020).

Menurut Yulianti et al., (2020a) model pembelajaran GQGA bertujuan untuk membantu siswa dalam mengasah kemampuan bertanya dan menjawab pertanyaan. Menurut Marlia et al., (2023) penerapan model GQGA memfasilitasi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Minat belajar siswa diharapkan meningkat karena model pembelajaran GQGA bertujuan untuk membuat lingkungan belajar lebih menyenangkan.

Pemilihan media pembelajaran interaktif beserta model pembelajarannya dapat berdampak signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Situs web merupakan salah satu jenis media pembelajaran digital yang dapat memfasilitasi pembelajaran aktif. Jika digunakan dengan tepat, media digital yang biasanya berbentuk multimedia interaktif dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas pembelajaran di kelas secara signifikan. Permainan interaktif, pertanyaan, *infografis*, video, dan demonstrasi hanyalah beberapa fitur yang ditawarkan oleh media digital *genially*. (Rinjani, 2024). Semua fitur yang terdapat pada media *genially* ini dapat berkontribusi pada pembelajaran interaktif bagi siswa. Berbagai konten bisa dimanfaatkan untuk alat media proses belajar mengajar di kelas. *Genially* dapat memberikan potensi untuk meningkatkan daya tarik atau motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi oleh peneliti pada kegiatan PLP I, ditemukan permasalahan pada siswa kelas V di SDN Menanggal 601 Surabaya kurang memiliki motivasi belajar saat kegiatan belajar. Tanpa adanya partisipasi siswa yang cukup, proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga suasana belajar kurang menarik dan menyenangkan. Siswa masih kurang terlibat dalam proses pembelajaran dengan tidak terlibat secara penuh, misalnya tidak mau menjawab pertanyaan atau memimpin jalannya pembelajaran. Karena kurangnya minat terhadap materi, siswa dapat mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu strategi untuk menarik minat siswa terhadap pendidikan adalah dengan memadukan model pembelajaran GQGA dengan media digital. Penggunaan model GQGA menyebabkan peningkatan pencapaian tujuan pembelajaran menurut Safitri. Safitri (2022), Media pembelajaran interaktif dapat dibuat dengan memadukan berbagai jenis media pada *website* atau aplikasi (Darmawan et al., 2024). Salah satu cara yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran digital *genially* sebagai penunjang metode belajar mengajar.

Alasan peneliti memilih model pembelajaran GQGA berbantuan *genially* adalah karena dapat menjadi salah satu solusi yang tepat diberikan bagi siswa untuk mendorong motivasi belajar siswa melalui kemampuan bertanya dan menjawab. Dengan bantuan media *genially* juga mampu menciptakan pembelajaran yang aktif melalui fitur kuis atau *game*. Melalui penggabungan antara model dan media pembelajaran inovatif ini diharapkan dapat mendorong peningkatan motivasi belajar siswa di dalam kelas. Sejalan dengan pendapat Fanani (2021), dinyatakan bahwa sistem pendidikan perlu berupaya memperbaiki metode pembelajaran dengan berkolaborasi bersama dunia digital, sebagai langkah untuk memodernisasi sekaligus mengintegrasikan pembelajaran tradisional dengan teknologi berbasis digital.

Banyak penelitian telah membahas model pembelajaran GQGA, terutama terkait pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Namun, masih jarang yang meneliti model ini dengan berbantuan media digital *Genially* atau yang fokus pada motivasi belajar siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan menganalisis pengaruh model pembelajaran GQGA berbantuan media digital *genially* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di sekolah dasar.

Berdasarkan penelitian oleh Amin et al., (2024), menemukan bahwa penerapan model GQGA dapat meningkatkan prestasi belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran secara signifikan. Sementara itu, penelitian dari Fatma (2022), dinyatakan bahwa penerapan media digital *genially* terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Sedangkan penelitian oleh Sakinah (2023), dinyatakan bahwa yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah faktor intrinsik dan ekstrinsik, di mana guru sebagai faktor ekstrinsik berperan penting dengan memastikan pemahaman siswa, menciptakan pembelajaran menarik, mengelola kelas secara efektif, memahami karakteristik siswa, dan menggunakan strategi yang mendorong kemauan belajar sesuai tujuan kurikulum.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian kali ini dilakukan untuk menganalisis dampak model GQGA berbantuan *genially* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) Berbantuan Media Digital *Genially* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPAS Materi Lapisan Bumi Di Sekolah Dasar."

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Menanggal 601 Surabaya dari tanggal 26 sampai dengan 28 November 2024. Semua partisipan adalah siswa kelas lima. Semua siswa kelas lima, termasuk kelas kontrol dan kelas eksperimen, menjadi sampel penelitian ini. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain yaitu *quasi experimental design*. Menurut Sugiyono (2019), *quasi eksperimen design* memiliki dua kelompok, yaitu kelompok kontrol (yang tidak menerima perlakuan) dan kelompok eksperimen (yang menerima perlakuan), tetapi tidak sepenuhnya mengendalikan variabel yang mempengaruhi hasil penelitian. Desain penelitian ini yaitu dengan menggunakan *Open Questionnaire* dengan gambaran desain pada tabel 1. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perubahan variabel bebas mempengaruhi variabel terikat. Peneliti bermaksud untuk mengetahui bagaimana penggabungan media digital ke dalam model GQGA mempengaruhi motivasi belajar siswa. Untuk membandingkan dampak intervensi pada kedua kelas, akan diberikan perlakuan terpisah pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sistem pertanyaan dan jawaban terbuka digunakan untuk mengumpulkan data. Kuesioner digunakan sebagai alat penelitian.

Tabel 1 Desain Open Questionnaire

Kelas	Treatment	Angket
R ₁	X	O ₁
R ₂	-	O ₂

Keterangan :

R₁ : Kelas eksperimen yang diberi perlakuan

R₂ : Kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan

O₁ : Hasil angket kelas eksperimen yang diberi perlakuan

O₂ : Hasil angket kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan

X : Perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran GQGA berbantuan media digital *genially*

- : Tidak memberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran GQGA berbantuan media digital *genially*

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN Menanggal 601 Surabaya tahun ajaran 2024/2025. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VA sebagai kelas kontrol dengan jumlah 28 siswa dan kelas VB sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 26 siswa di SDN Menanggal 601 Surabaya tahun ajaran 2024/2025. Pengambilan sampel dari populasi di atas menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu dipilih berdasarkan kriteria. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah pengisian lembar angket motivasi belajar secara langsung serta observasi yang dilakukan di lingkungan SDN Menanggal 601 Surabaya. Analisis data dilakukan dengan uji validitas, uji prasyarat, dan uji hipotesis. Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas dan terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran GQGA berbantuan media digital *genially*, hal ini menjadi variabel bebas dikarenakan dipandang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Karena dipandang dapat dipengaruhi atau di ubah dengan adanya proses model pembelajaran GQGA berbantuan media digital *genially*.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Motivasi yang tinggi akan mendorong siswa untuk belajar lebih banyak, menghadapi tugas dengan sikap positif, dan mencapai tujuan akademis lebih baik. Untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa pada penelitian ini memerlukan indikator yang tepat dan relevan dengan konteks pendidikan. Telah disajikan pada tabel 2 memuat indikator motivasi belajar yang digunakan untuk menyusun kuesioner ini.

Tabel 2 Instrumen Lembar Angket Motivasi Belajar

Variabel	Indikator	Aspek
Motivasi Belajar	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Aktif dalam belajar
		Senang dalam belajar
		Tidak cepat putus asa
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Rasa ingin tahu
		Adanya umpan balik
		Minat dalam belajar
	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Menghindari hukuman
		Pujian (Apresiasi)
	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	Suasana tempat belajar
		Senang dengan guru mengajar di kelas

Teknik penilaian jawaban yang diberikan oleh siswa mengenai pernyataan yang disampaikan dengan menggunakan skala *likert*. Pendapat dari Sugiyono (2019), dinyatakan bahwa skala *likert* dimanfaatkan untuk menilai pandangan, sikap, serta tanggapan pribadi atau kelompok terhadap suatu peristiwa sosial. Pada penelitian ini, skala *likert* dihitung dengan skor pernyataan yang berurutan, yaitu 4, 3, 2, 1, untuk setiap pilihan jawaban seperti pada Tabel 3.

Tabel 3 Tabel Skor Pernyataan Item

Pernyataan positif (+)	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Teknik pengumpulan dan analisis data pada penelitian ini menggunakan uji validitas (uji instrumen), uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas), dan uji hipotesis. Uji validitas dilakukan dengan meminta kepada ahli dengan tujuan untuk memastikan bahwa setiap butir instrumen mencakup seluruh aspek atau kompetensi yang seharusnya diukur. Setelah data yang terkumpul diuji validitasnya, tahap selanjutnya adalah analisis menggunakan uji prasyarat, yang mencakup uji normalitas dan uji homogenitas. Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data mengikuti distribusi normal. Jika nilai p kurang dari 0,05, data dianggap terdistribusi normal; jika tidak, data dianggap abnormal. Lebih jauh, homogenitas atau heterogenitas variasi data di beberapa kelompok dinilai menggunakan uji keseragaman. Jika nilai p lebih besar dari 0,05, disimpulkan bahwa data homogen; jika kurang dari 0,05, maka data tidak homogen. Setelah menyelesaikan uji prasyarat, dilakukan uji hipotesis. Uji ini menggunakan uji dua sisi atau uji T Sampel Independen untuk mengevaluasi pertanyaan penelitian yang sebelumnya dianggap sebagai hipotesis. Perbedaan dianggap ada ketika nilai p

kurang dari 0,05. Namun, jika tingkat signifikansinya adalah 0,05, kita katakan bahwa perbedaannya tidak signifikan secara statistik. Peneliti menggunakan IBM SPSS Statistics 26 for Windows untuk menjalankan semua pengujian yang diperlukan dan menguji hipotesis penelitian.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian disajikan dalam format angket, yang merinci informasi yang dikumpulkan dari kuesioner yang diberikan peneliti kepada siswa untuk mengukur motivasi belajar siswa SDN Menanggal 601 Surabaya. Penelitian berlangsung pada tanggal 26 November 2024 di kelas yang berfungsi sebagai kelas kontrol dan diberi perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif GQGA. Pada tanggal 28 November 2024 di Kelas VB, peneliti memberikan perlakuan berdasarkan model pembelajaran kooperatif *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) melalui media digital sebagai bagian dari kelas eksperimen.

Sebelum melakukan penelitian, instrumen yang digunakan sudah melalui tahap validasi oleh validator salah satu ahli bidang. Hasil rekapitulasi validitas instrumen dapat ditemukan pada tabel 4. Hasil uji validitas mendapatkan keterangan "Sangat Valid" sehingga instrumen layak digunakan untuk penelitian.

Tabel 4 Hasil Rekapitulasi Uji Validitas Instrumen

Aspek Uji Validitas	Hasil	Keterangan
Modul Ajar	3,83	Sangat Valid
Media Digital Genially "Flip Card Quiz"	3,66	Sangat Valid
Angket Motivasi Belajar	3,83	Sangat Valid

Setelah dilakukan uji validitas terhadap instrumen yang digunakan untuk penelitian. Telah dinyatakan bahwa semua instrumen sangat valid dan dapat digunakan untuk pengambilan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket motivasi belajar yang disebarakan kepada siswa setelah maupun sebelum diberi perlakuan. Hasil rekapitulasi angket motivasi belajar yang telah diisi oleh siswa disajikan pada tabel 5.

Tabel 5 Hasil Rekapitulasi Pengisian Angket Motivasi Belajar oleh Siswa

Data Statistik	Kelas Kontrol (yang tidak diberi perlakuan)	Kelas Eksperimen (yang diberi perlakuan)
Jumlah Siswa	28	26
Skor Min	45	51
Skor Max	68	70
Rata-rata Skor	58,29	61,54
Rata-rata (%)	58%	62%

Grafik 1 Grafik Rata-rata Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa



Grafik 1 menunjukkan besar hasil rata-rata pengisian angket motivasi belajar terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen. Ditunjukkan bahwa kelas kontrol mendapatkan hasil sebesar 58%. Sedangkan pada kelas eksperimen mendapatkan hasil sebesar 62%. Dengan begitu dikatakan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar terhadap kelas eksperimen setelah diterapkan model GQGA berbantuan genially .

Uji prasyarat penelitian ini mencakup uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dinyatakan distribusi normal. Hasil + uji normalitas dapat ditemukan

pada tabel 6. Dengan menggunakan statistik Kolmogorov-Smirnov, uji normalitas penelitian ini menemukan hasil yang signifikan secara statistik untuk kelas kontrol dan eksperimen ($0,200 > 0,05$), bahwa data mengikuti distribusi normal.

Tabel 6 Hasil Rekapitulasi Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Keterangan	
	Statistic	df	Sig.		
Motivasi Belajar	Kelas Kontrol	.121	28	.200*	Normal
	Kelas Eksperimen	.105	26	.200*	Normal

Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah semua data yang dikumpulkan berjenis sama. Tabel 7 berisi hasil lengkap dari uji homogenitas. Data kemungkinan terdistribusi secara merata, karena hasil signifikansi uji homogenitas adalah $0,671 > 0,05$.

Tabel 7 Hasil Rekapitulasi Uji Homogenitas

Levene Statistic	Sig.	Keterangan
.183	.671	Homogen

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dilakukan untuk menjawab permasalahan. Dalam uji ini akan memanfaatkan data survei mengenai motivasi belajar siswa sekolah dasar kelas V yang mempelajari IPAS materi Lapisan Bumi. Poin-poin penting dari uji hipotesis ditabulasikan dalam tabel 8. Berdasarkan tabel 8, diperoleh nilai *sig-2 tailed* sebesar 0,031. Dengan demikian, jelaslah bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Disimpulkan siswa kelas V SDN Menanggal 601 Surabaya jauh lebih termotivasi untuk belajar ketika media digital digunakan untuk melengkapi model GQGA.

Tabel 8 Hasil Rekapitulasi Uji Hipotesis menggunakan Uji T

Independent Samples Test		
	Sig (2-tailed)	Keterangan
Motivasi Belajar	.031	Terdapat perbedaan

PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan di SDN Menanggal 601 Surabaya menemukan bahwa pendekatan baru terhadap pendidikan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan tingkat keterlibatan aktif mereka di kelas, yang mengarah pada kinerja akademik yang lebih baik secara keseluruhan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas lima dari SDN Menanggal 601 Surabaya; secara khusus, 28 siswa dari kelas VA dan 26 siswa dari kelas VB dipilih untuk penelitian ini. Kelas VA, yang tidak menggunakan media pembelajaran digital apa pun, adalah kelas yang menjalankan kontrol sistem. Mereka belajar menggunakan model GQGA. Kelas VB, yang memanfaatkan media digital bersama dengan model pembelajaran GQGA, adalah sumber kelompok eksperimen. Setelah menggunakan media digital untuk menerapkan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answers* (GQGA), penelitian ini menemukan perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasilnya, lebih banyak siswa di SDN Menanggal 601 Surabaya yang tertarik untuk belajar tentang lapisan bumi menggunakan media digital *genially* dengan model GQGA dengan memungkinkan siswa menjawab pertanyaan, meningkatkan interaksi, dan menjadikan kelas tempat yang lebih menyenangkan untuk belajar. Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Pangesti et al., (2020), bahwa dengan merancang dan mengembangkan pembelajaran, dapat mendorong peserta didik untuk aktif, belajar secara kolaboratif, memberikan peluang bagi mereka untuk terlibat langsung dalam proses belajar, serta menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna.

Model ini selaras dengan teori belajar behaviorisme yang menekankan penguatan stimulus-respons dan lingkungan belajar. Teori belajar behaviorisme berfokus pada perilaku dan pengaruh lingkungan yang dapat memengaruhi individu dalam proses pembelajaran (Shahbana & Satria, 2020). Menurut Maydiantoro (2022), diungkapkan bahwa dalam teori belajar behaviorisme adalah perilaku dapat dipelajari dan diubah. Hal tersebut memiliki makna bahwa perilaku bukanlah bawaan sejak lahir, melainkan hasil dari pembelajaran yang diperoleh melalui interaksi dengan lingkungan sekitar. Selain perilaku, lingkungan juga memiliki peran penting dalam teori belajar behaviorisme. Lingkungan memiliki pengaruh terhadap perilaku seseorang. Dalam kegiatan belajar di sekolah, lingkungan yang menjadi faktor perilaku seseorang adalah teman, suasana kelas, dan model kegiatan pembelajaran yang diterapkan (Dhori, 2021).

Penggunaan media digital *genially*, siswa diberikan rangsangan berupa pertanyaan menarik yang disajikan secara visual dan dinamis, sehingga memicu respons aktif dari mereka. Ketika siswa menjawab pertanyaan, mereka mendapatkan umpan balik langsung dalam bentuk penghargaan berupa poin, hal ini memperkuat perilaku positif mereka untuk terus belajar. Penghargaan, hadiah, atau insentif adalah bentuk stimulus yang

diberikan kepada siswa untuk memperkuat perilaku atau respons yang dianggap sesuai dengan standar yang diharapkan (Alyah & Munandar, 2024). Pemberian pujian atau apresiasi bertujuan untuk memotivasi siswa agar lebih giat dan berusaha mencapai hasil yang optimal (Raharja et al., 2019).

Hasil analisis angket menunjukkan bahwa model GQGA berbantuan Genially berdampak positif pada berbagai aspek motivasi belajar siswa, meliputi keaktifan, rasa senang, tidak cepat putus asa, rasa ingin tahu, penerimaan umpan balik, minat, menghindari hukuman, penghargaan, suasana tempat belajar, dan kenyamanan dengan metode guru mengajar. Lingkungan belajar yang interaktif dan teknologi inovatif seperti *genially* membantu menciptakan pengalaman belajar yang kreatif, efektif, dan menyenangkan. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 5 dan hasil grafik 1 yang menunjukkan perbedaan hasil rata-rata dari pengisian angket motivasi belajar. Hal tersebut juga dinyatakan pada uji-t yang telah dilakukan dan telah disajikan pada tabel 7 yang dapat dikatakan bahwa model GQGA berbantuan *genially* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Model GQGA berbantuan *Genially* berhasil mendorong dalam keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa aktif dalam menyelesaikan tugas dan berani berpendapat selama proses pembelajaran. Model ini juga menekankan siswa bekerja secara kelompok dalam diskusi dan menyelesaikan tugas bersama sesuai dengan sintak model pembelajaran kooperatif tipe GQGA. Sejalan dengan pendapat Nengsih & Oktaria (2019) yang mendukung penerapan model pembelajaran GQGA menjadi alternatif yang efektif, karena melibatkan siswa secara aktif di setiap tahapan pembelajaran. Di dukung juga oleh Syahputri dkk., (2023), yang mengungkapkan bahwa pemanfaatan teknologi, khususnya permainan edukatif berbasis web seperti *genially*, dapat mendorong motivasi belajar siswa.

Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan sikap pantang menyerah saat menghadapi kesulitan memahami materi tertentu. Sikap ini selaras dengan pendapat Saputri (2020), yang mengungkapkan bahwa penerapan model *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) mampu meningkatkan semangat belajar siswa secara signifikan. Konteks ini sejalan dengan tahapan model pembelajaran GQGA dimana siswa secara aktif terlibat dalam aktivitas bertanya dan menjawab dengan diskusi kelompok untuk berbagi pemahaman dalam memecahkan masalah secara kolaboratif. Keaktifan siswa mengajukan pertanyaan dan mencari informasi tambahan terkait materi yang telah disampaikan, mencerminkan semangat eksplorasi yang tinggi. Sejalan dengan penelitian oleh Wadud & Lailiyah (2024), yang menunjukkan bahwa wawasan baru dan media pembelajaran berbasis teknologi dapat memperkaya pengalaman belajar serta meningkatkan antusiasme siswa.

Melalui model GQGA berbantuan *genially*, mampu meningkatkan terciptanya interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran. Yani dkk., (2023), menyatakan bahwa model *GQGA* dapat mendorong siswa untuk bertanya dan memberikan jawaban mereka, sehingga tercipta interaksi yang saling mempengaruhi dan dinamis antara siswa, guru, dan teman sekelas. Yulianti dkk., (2020), juga berpendapat bahwa model pembelajaran GQGA berdampak positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

Model ini tidak hanya mendorong siswa untuk aktif bertanya dan memberikan jawaban, tetapi juga meningkatkan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Sebagai hasilnya, motivasi belajar siswa menjadi lebih tinggi, dan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Penelitian oleh Herdianti dkk., (2024), menunjukkan bahwa integrasi elemen permainan dalam praktik pendidikan dapat mendorong partisipasi siswa secara signifikan. Kolaborasi antara model GQGA dengan penggunaan media digital *genially* menjadikan pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif. Hal ini menunjukkan bahwa strategi yang menggabungkan antara pertanyaan, jawaban, dan teknologi tidak hanya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

Model pembelajaran GQGA dapat meningkatkan motivasi belajar, terkhususnya di SD. Model pembelajaran GQGA menjadikan siswa sebagai subjek pembelajaran sehingga siswa dapat menemukan ilmu pengetahuan sendiri dan guru sebagai fasilitator. Model pembelajaran ini memberikan ruang seluas-luasnya bagi siswa untuk eksplorasi dengan lebih aktif dalam pembelajaran sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Nengsih & Oktaria (2019) yang berjudul "*Pengaruh Model Pembelajaran GQGA (Giving Question and Getting Answer) Terhadap Hasil Belajar Siswa*" menyatakan bahwa Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran GQGA (*Giving Question and Getting Answer*) dapat dijadikan alternatif dalam poses belajar-mengajar yaitu untuk melatih siswa merumuskan pertanyaan secara sistematis dilihat dari pertanyaan - pertanyaan siswa yang sesuai dengan indikator pembelajaran yang diberikan oleh guru. Analisis data hasil belajar siswa dalam penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menerapkan model pembelajaran GQGA. (*Giving Question and Getting Answer*) sudah baik, dikarenakan setiap siswa terlibat aktif dalam setiap tahapan yang ada dalam pengajaran model pembelajaran GQGA (*Giving Question and Getting Answer*).

Siswa kelas V di SDN Menanggal 601 Surabaya memiliki minat yang lebih tinggi dalam mempelajari Lapisan Bumi ketika menggunakan model GQGA dengan bantuan media digital *genially*. Lingkungan belajar yang hidup, kritis, dan menarik dihasilkan oleh kombinasi teknik tanya jawab dan kuis sejalan dengan penelitian Safitri (2022) bahwa model GQGA mendorong keterlibatan siswa, yang dapat meningkatkan motivasi pelajar tertentu. Hasanah dkk., (2024) menemukan bahwa penggunaan media digital *genially* untuk mengimplementasikan media pembelajaran sangat meningkatkan proses belajar mengajar. Ia memiliki kemampuan untuk memikat siswa, membuat mereka lebih terlibat dan antusias dalam belajar yang terlihat di kelas V di SDN Menanggal 601 Surabaya.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, siswa kelas lima SDN Menanggal 601 tahun ajaran 2024–2025 lebih termotivasi untuk mempelajari lapisan-lapisan Bumi ketika mereka menggunakan model pembelajaran kooperatif berbasis *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dengan bantuan media digital berkualitas tinggi. Keterbatasan penelitian yang dialami peneliti yaitu adanya keterbatasan kemampuan dan waktu yang dimiliki peneliti sehingga dalam proses pengambilan dan perolehan data hanya mengenai model pembelajaran GQGA saja. Model pembelajaran kooperatif *Giving Question and Getting Answer* (GQGA), dengan bantuan media digital berkualitas tinggi, sangat direkomendasikan bagi guru karena terbukti mampu membangkitkan minat siswa dalam belajar. Penelitian lebih lanjut tentang model ini harus dilakukan dengan memperhatikan inovasi dan kreativitas, dengan harapan akan menghasilkan hasil-hasil baru yang dapat dievaluasi bersama dengan hasil-hasil dari penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Alyah, A. N., & Rahman Munandar, D. (2024). Analisis Motivasi Belajar Siswa Smp Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas Viii. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 10(1), 177–188. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v10i1.5387>
- Amin, S., Yumrian, Y., & Taisa, A. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Aktif Tipe Giving Question And Getting Answer Pada Siswa Kelas V SDN No. 14 Inpres Cikowang. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 1–21.
- Ayuningsih, N. P. M., & Ciptahadi, K. G. O. (2020). Pengaruh model pembelajaran giving question and getting answer terhadap kecerdasan logis matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 134–142.
- Azizah, A. A. M., & Maemonah, M. (2022). Penerapan Think Pair Share pada pembelajaran tematik: Analisis perkembangan sosial emosional siswa usia dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 31-44. <https://doi.org/10.30659/pendas.9.1.31-44>
- Dhori, M. (2021). *Analisis Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Belajar Mengajar di SD Negeri 7 Kayuagung*.
- Fanani, A. (2021). Kelayakan dan Respon Hasil Pengembangan Model Anslisis Pembelajaran GCT. *Inventa*, 5(2), 196–204. <https://doi.org/10.36456/inventa.5.2.a4321>
- Fanani, A. & Zaman, A.Q. (2021). Pengaruh model pembelajaran blended learning terhadap hasil belajar PPKN siswa kelas VII SMP negeri 1 Sukodono. *PACIVIC: Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(1), 11–20. <https://doi.org/10.36456/p.v1i1.4252>
- Fantiro, F. A., Maq, M. M., Al Haddar, G., Muhammadong, M., & Putro, A. N. S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Sains Di Kelas 5 SD Negeri. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9990–9998.
- Fatma, N. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 50–59.
- Darmawan, N. H. , Cahyadireja, A., Hilmawan, H., Astuti, W. D., Stkip, P., & Mutiara, B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Genially Dengan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9 (2), 5318-5328.
- Hasanah, S. T., Hidayat, R., & Mirawati, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Platform Genially Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(4), 14440–14451.
- Herdianti, N. P., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1592–1603. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7393>
- Marlia, A., Insyani, N. P., Iswari, M., Hidayati, R., Isnaniah, I., & Maiyulisna, M. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Menggunakan Model Pembelajaran Giving Question And Getting Answer Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 6984–6989.

- Masquroh, H., Hayadi, B. H., Yusuf, F. A., Hendrawati, T., & Yustiva, F. (2024). Peningkatan Kualitas Pembelajaran melalui Inovasi Kurikulum di Sekolah Dasar. *Technical and Vocational Education International Journal (TAVEIJ)*, 4(1), 315–319.
- Maydiantoro, A. (2022). *Teori Belajar Behavioristik*. Retrieved from <http://repository.lppm.unila.ac.id/40959/MSDM>, I. I. (n.d.). Sugiyono.(2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sianipar, R., & Salim, V.(2019). Faktor Etos Kerja Dan Lingkungan Kerja Dalam Membentuk “Loyalitas Kerja” Pegawai Pada Pt Timur Raya Alam Damai. *Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Manajemen*, 15(1), 15-27
- Nasution, I. S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Giving Question And Getting Answer (GQGA) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *TERPADU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(2), 81–89.
- Nengsih, S., & Oktaria, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran GQGA (Giving Question and Getting Answer) terhadap Hasil Belajar Siswa. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 2(2), 111–121. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v2i2.959>
- Pangesti, W. A., Fanani, A., & Prastyo, D. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 16(30s), 27–32.
- Raharja, U., Lutfiani, N., Handayani, I., & Suryaman, F. M. (2019). Motivasi belajar mahasiswa terhadap metode pembelajaran online ilearning+ pada perguruan tinggi. *Sisfotenika*, 9(2), 192–202.
- Safitri, U. (2022). *Penerapan Model Giving Question And Getting Answer Terhadap Motivasi Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI Pada Materi Sistem Peredaran Darah Di SMAN 1 Lhoong*. [Tesis, tidak diterbitkan]. UIN AR-RANIRY.
- Sakinah, A. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Journal of Education and Teaching Learning*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.59211/mjpetl.v1i1.9>
- Saputri, M. A. (2020). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 92–98.
- Shahbana, E. B., & Satria, R. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–33.
- Siti Rinjani. (2024). Implementasi Media Genially dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa PBSI UIN Jakarta. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 57–64. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2345>
- Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2023). Peran desain evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 4(2), 88–100.
- Syahputri, A. S., Dewi, C., & Widyaningrum, H. K. (2023). Pengaruh Pembelajaran Diferensiasi Berbantuan Website Genially terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)*, 2(2), 685–691.
- Wadud, A. J., & Lailiyah, S. (2024). Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis Genially terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 500–511.
- Widiantari, N. M., Sri Asri, I. G. A. A., & Oka Negara, I. G. A. (2020). Peran Model Pembelajaran Giving Question and Getting Answers Berbantuan Media Powerpoint terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 107. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28964>
- Yani, I., Wadi, H., & Wahidah, A. (2023). Penerapan Model Giving Question and Getting Answer Berbantuan Media Youtube Untuk Meningkatkan Kemampuan Bertanya Dan Menjawab Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas Xi Ips 5 Sman 9 Mataram. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8, 1539–1549.
- Yulianti, F., Sutrio, S., & Sahidu, H. (2020a). Pengaruh model giving question getting answers melalui metode eksperimen terhadap motivasi dan hasil belajar fisika. *ORBITA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 6(1), 173–180.
- Yulianti, F., Sutrio, S., & Sahidu, H. (2020b). Pengaruh Model Giving Question Getting Answers Melalui Metode Eksperimen Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 173. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.1611>