

Giving Question Getting Answer Berbantuan Media QnA Card Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Materi Menghargai Keberagaman

Annisa Nurul Dzulhijjah^{1*}, Arif Mahya Fanny²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

Email: annisa.nuruldz@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh strategi *Giving Question Getting Answer* (GQGA) yang didukung oleh media QnA Card terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi Menghargai Keberagaman di kelas IV SD Antawirya. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik serta kurangnya pemanfaatan media dan strategi pembelajaran yang efektif di kelas. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pretest dan posttest, yang kemudian dianalisis menggunakan uji-t. Subjek dalam penelitian ini adalah 53 siswa kelas IV SD Antawirya yang terbagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest kelompok kontrol adalah 50,2 dan kelompok eksperimen 58,21. Setelah penerapan strategi, rata-rata posttest kelompok kontrol meningkat menjadi 65, sedangkan kelompok eksperimen mencapai 70,36. Analisis effect size menghasilkan nilai sebesar 0,999 yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, penggunaan strategi GQGA berbantuan QnA Card terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran tentang menghargai keberagaman.

Kata Kunci : *Giving Question Getting Answer, QnA Card, Berpikir Kritis, Keberagaman*

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of the Giving Question Getting Answer (GQGA) strategy supported by QnA Card media on students' critical thinking skills in the topic of Appreciating Diversity among fourth-grade students at SD Antawirya. The research was motivated by the low level of students' critical thinking skills, the limited use of media

during learning, and the lack of effective teaching strategies in the classroom. A quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design was employed. Data were collected using pre-tests and post-tests, and analyzed through a t-test. The participants were 53 fourth-grade students divided into experimental and control groups. The results showed that the average pre-test score of the control group was 50.2, while the experimental group scored 58.21. After the intervention, the post-test average increased to 65 in the control group and 70.36 in the experimental group. The effect size analysis yielded a value of 0.999, which falls into the high category. Therefore, the GQGA strategy supported by QnA Card media is proven to be effective in enhancing students' critical thinking skills in learning to appreciate diversity.

Keyword : ***Giving Question Getting Answer, QnA Card, Critical Thinking, Diversity***

PENDAHULUAN

Manusia hidup di dunia memerlukan pendidikan sebagai jalan pengenalan diri secara mendalam, hal tersebut dapat diperoleh melalui pendidikan formal maupun informal. Undang-Undang Republik Indonesia No. 2, Tahun 1989 mengemukakan “Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pembelajaran, dan/atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang”. Pendidikan yang ditempuh peserta didik adalah, usaha yang akan memberikan dampak pada masa yang akan datang sesuai dengan pendidikan yang dilakukana sejak dini (Gunawan, 2023). Pembelajaran yang ada saat ini harus merujuk pada empat karakter belajar abad 21, yaitu berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreatif dan inovasi, kolaborasi, dan komunikasi. Pembelajaran abad 21 membutuhkan pembelajaran yang terbuka serta adaptif dengan perkembangan teknologi saat ini (Vari, 2022).

Pada pembelajaran abad 21 menekankan kepada kemampuan peserta didik berpikir kritis, mampu menghubungkan antara ilmu dengan dunia nyata, menguasai teknologi informasi, komunikasi, dan kolaborasi (Asy'ari et al., 2022; Hanipah, 2023). Strategi pembelajaran yang digunakan harus interaktif dan kontekstual melalui pendekatan saintifik, sehingga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengamati, menganalisis, bertanya, memecahkan masalah, dan mengkomunikasikan ide (Ramadhani et al., 2023). Pada konteks pendidikan, keterampilan ini membantu peserta didik untuk menganalisis informasi, membuat keputusan yang tepat, serta memahami berbagai sudut pandang dalam

suatu masalah. Dengan begitu mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik sangat diperlukan (Hanipah, 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Antawirya Sidoarjo ditemukan beberapa masalah, yaitu kemampuan berpikir kritis peserta didik tergolong sangat rendah yang dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik, kurangnya dan keterbatasan penggunaan media pembelajaran, dan penggunaan strategi pembelajaran yang kurang efektif. Hal tersebut dapat disebabkan karena proses pembelajaran yang cenderung monoton dan membosankan (Hilda, 2023). Ditemukan pula bahwa pembelajaran hanya cenderung terpaku pada materi yang ada buku panduan saja. Dengan demikian, dapat menyebabkan kurangnya sumber belajar yang didapatkan oleh peserta didik (Purnawanto, 2023). Selain itu, kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka diperlukan tindakan agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Giving Question Getting Answer* (GQGA) yang berbantuan media *Question and Answer Card* (QnA Card).

Strategi pembelajaran GQGA merupakan salah satu strategi meninjau ulang, mengingat kembali (*reviewing strategy*) (Amin & Sumendap, 2022). Strategi ini berupa pertanyaan dan jawaban yang akan membantu dalam hal memahami mata pelajaran, selain membantu dalam pemahaman juga dapat membantu mengasah kemampuannya untuk tanya jawab. Pada dasarnya strategi pembelajaran ini merupakan modifikasi dari metode tanya jawab dan metode ceramah yang merupakan kolaborasi dengan menggunakan media kertas (Awaliyah, Rohayat, and Putri 2022). Selain itu, strategi pembelajaran GQGA adalah salah satu teknik pengajaran dari belajar aktif (*Active Learning*) (Wafa & Muthi, 2024). Dengan berbantuan kartu dalam, peserta didik diajak untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan cara menyelidiki materi dan berinteraksi dengan berbantuan kartu yang berisi pertanyaan yang menjadikan alternatif efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar dengan signifikan (Febianti, Yantoro, & Pamela 2024). Strategi ini tidak hanya membantu peserta didik dalam mengajukan pertanyaan yang relevan, tetapi dapat melatih mereka untuk berpikir secara kritis dalam mencari jawaban serta berdiskusi untuk menemukan solusi bersama.

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Lailia, 2020). Media pembelajaran *QnA Card* dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan lebih baik. Selain itu, dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi, bertanya, dan memberikan jawaban yang logis serta berbasis pada pemahaman yang mendalam terhadap materi yang diajarkan. Media *QnA Card* memiliki kelebihan, yaitu dapat mengkonkritkan suatu konsep abstrak dan mengarahkan perhatian sehingga tertuju pada satu titik fokus (Lailia, 2020). Di samping itu, *QnA Card* dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik (Hilda, 2023), membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan dinamis (Prayitno et al., 2023), meningkatkan pemahaman dan mengingat informasi dengan lebih baik, mengembangkan ketrampilan berpikir kritis peserta didik (Suharyat et al. 2022), dan dapat memudahkan dalam melakukan tinjauan ulang atau revisi materi dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan (Moss, 2017). *QnA Card* juga dapat meningkatkan interaksi peserta didik sehingga pesan dari guru dapat tersampaikan dengan baik (Fahyuni & Istikomah, 2016). *QnA Card* adalah sebuah media pembelajaran berupa *card* atau kartu yang berisikan pertanyaan dan jawaban tentang materi pembelajaran yang sudah dipelajari bersama kelompok belajar. Kemudian kartu tersebut digunakan dalam sebuah permainan dalam tahap *tournament* yang harus diikuti oleh semua peserta didik sebagai perwakilan dari kelompoknya (Lestari et al., 2023).

Penelitian relevan yang dilakukan oleh (Nadya & Nasution, 2023) menunjukkan bahwa strategi GQGA berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas V yang ditunjukkan dengan hasil uji koefisien determinan sebesar 71,6%. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Afdal et al., 2020) menunjukkan bahwa strategi GQGA memiliki pengaruh besar dalam keterampilan berpikir kreatif peserta didik dengan hasil uji t sebesar $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10,175 > 1,67$). Diperkuat oleh penelitian yang dilakukan (Oviona & Raseuki, 2020) yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa strategi GQGA berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dengan rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen yaitu = 77,23% lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol = 66,5%. Selaras dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Nurjanah et al., 2023) bahwa GQGA memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas XI MIPA dengan dibuktikan hasil uji t nilai

signifikan diperoleh $0,000 < 0,05$. *Novelty* dalam penelitian ialah masih sedikit yang meneliti mengenai strategi pembelajaran GQGA dengan berbantuan media pembelajaran yang diimplementasikan pada anak sekolah dasar. Mengingat media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Maka dari itu, penelitian ini dapat menjadi terobosan baru bagi dunia pendidikan, khususnya bagi para pendidik pada jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti menetapkan rumusan masalah “*Adakah pengaruh Giving Question Getting Answer berbantuan media QnA Card terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik Materi Menghargai Keberagaman Kelas IV SD Antawirya?*”. Dengan demikian, penelitian bertujuan untuk membuktikan apakah *Giving Question Getting Answer* berbantuan media *QnA Card* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik Materi Menghargai Keberagaman Kelas IV SD Antawirya. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi pedoman dalam mengembangkan strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

METODE

Penelitian ini termasuk pada penelitian kuantitatif berbasis eksperimen. Penelitian kuantitatif adalah suatu bentuk penelitian yang menggunakan pengumpulan data numerik dan teknik analitik untuk menguji hipotesis, menarik kesimpulan, dan memahami hubungan antar variabel yang diteliti (Susanto et al., 2024). Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang memiliki tujuan untuk meneliti pengaruh dari suatu perlakuan tertentu terhadap gejala suatu kelompok tertentu dibanding dengan kelompok lain yang menggunakan perlakuan berbeda (Arib et al., 2024).

Penelitian ini menggunakan quasi *experiment* dengan desain *non-equivalent control group design*, yakni desain yang hampir sama dengan *pretest dan posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Priadana & Sunarsi, 2021). Desain ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah diterapkannya strategi GQGA yang dibantu dengan media *QnA Card*. Berikut desain jenis penelitian *Quasi Experiment* bentuk *Nonequivalent Control Group Design* berdasarkan tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Penelitian Quasi Eksperimen

	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	Xe	O ₂
Kontrol	O ₁	-	O ₂

Keterangan:

Xe : *Treatment* (perlakuan berupa penggunaan strategi GQGA dengan berbantuan media *QnA Card*)

O₁ : Nilai *Pretest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

O₂ : Nilai *Posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

Kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapatkan perlakuan berupa implementasi strategi GQGA dengan berbantuan media *QnA Card*, sedangkan kelas kontrol mendapatkan perlakuan berupa implementasi model *Problem-Based Learning*. Keduanya diberikan *Pre-Test* sebelum perlakuan dan *Post-Test* setelahnya. Durasi perlakuan untuk masing-masing kelas kontrol dan eksperimen adalah satu pertemuan (satu hari). Dalam pertemuan tersebut telah memuat pemberian perlakuan beserta *Pre-Test* dan *post-test*, sehingga dalam hal ini membutuhkan waktu dua hari atau dua pertemuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV A dan IV B SD Antawirya dengan jumlah 53 peserta didik, yang mana sekaligus menjadi sampel. Penentuan sampel didasarkan pada teknik sensus atau *total sampling*, yang mana seluruh unit populasi diambil sebagai unit sampel. Banyak sampel penelitian pada kelas IV A dan IV B berturut-turut sebanyak 28 dan 25 peserta didik. Kelas IV A bertindak sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol.

Validasi instrumen *pre-test* dan *post-test* pada penelitian ini dilakukan kepada ahli materi dan ahli media. Di samping itu, dalam menguji reliabilitas instrumen penelitian, peneliti menggunakan *Cronbach's Alpha*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui pemberian *pre-test* dan *post-test* pada sebelum dan sesudah pemberian *treatment*. Teknik analisis data menggunakan uji T (*Independent Sample T-Test*) untuk mengukur

pengaruh strategi GQGA berbantuan media *QnA Card* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik dan *Cohen's d Effect Size* untuk mengukur apakah strategi GQGA berbantuan media *QnA Card* efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada strategi GQGA yang dibantu dengan media *QnA Card* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi Menghargai Keberagaman di kelas IV SD Antawirya. Berdasarkan hasil observasi dan tes yang dilakukan setelah pembelajaran, diperoleh data yang menunjukkan terdapat peningkatan pada kemampuan berpikir kritis peserta didik. Peserta didik menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis mereka, yang tercermin dari kemampuan dalam mengajukan pertanyaan (*giving question*) dan memberikan jawaban yang lebih terperinci (*getting answer*) dan dapat dilihat dari hasil tes kemampuan berpikir kritis yang mengalami peningkatan pada kelas eksperimen. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Data Statistik Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik

	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Mean
Pre-test Eksperimen	80	30	58,21
Post-test Eksperimen	90	55	70,36
Pre-test Kontrol	75	20	50,2
Post-test Kontrol	85	50	65

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama meningkat setelah pemberian *treatment*. Kelas eksperimen meningkat sebesar 12,15%, sedangkan kelas kontrol meningkat sebesar 14,8%. Hasil tersebut membuktikan bahwa strategi dan media pembelajaran yang peneliti gunakan efektif. Selain itu, dalam implementasinya, dibuktikan pula dengan sebagian besar peserta didik yang

lebih aktif terlibat dalam diskusi kelas, mengajukan pertanyaan yang relevan, dan dapat memberikan pendapat yang didasari oleh pemahaman mereka terhadap materi.

Sebelum dilakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan validasi instrumen *pre-test* dan *post-test* kepada ahli materi dan ahli media. Hasil menunjukkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan adalah valid dengan minor revisi. Setelah itu, peneliti melakukan revisi terhadap instrumen penelitian kemudian mengajukan validasi kembali. Hal tersebut dilakukan agar dapat memastikan kevalidan instrumen. Selain itu, peneliti juga memastikan bahwa instrumen penelitian telah reliabel dengan cara menguji secara statistik menggunakan *Cronbach's Alpha*. Hasil uji dapat dilihat melalui tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

	Koefisien Reliabilitas	Interpretasi	Keterangan
Variabel X	0,810	Baik (good)	Reliabel
Variabel Y	0,842	Baik (good)	Reliabel

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui bahwa kedua variabel pada instrumen penelitian telah dinyatakan reliabel dengan koefisien reliabilitas masing-masing sebesar 0,810 dan 0,842. Dengan begitu, instrumen penelitian dinyatakan ajeg dan dapat digunakan. Uji prasyarat dilakukan untuk memastikan bahwa analisis yang akan dilakukan merupakan hasil yang valid dan dapat menghasilkan kesimpulan yang akurat. Uji prasyarat yang dilakukan dalam penelitian ini di antaranya ialah uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil dari uji normalitas dan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas dan Uji Homogenitas Tes Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik

	Nilai Signifikansi	Interpretasi	Keputusan
Uji Normalitas	0,518	> 0,05	Berdistribusi normal
Uji Homogenitas	0,518	> 0,05	Homogen

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa nilai signifikan uji normalitas dan uji homogenitas sebesar 0,518. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal dan bersifat homogen, sebab memiliki nilai $> 0,05$. Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar tingkat signifikan pengaruh penggunaan model pembelajaran pembelajaran GQGA yang dibantu dengan media *QnA Card* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dilakukan uji t (*Independent Sample T-Test*). Hasil uji dapat dilihat melalui tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji T-test

	Nilai Signifikansi	Interpretasi	Keputusan
<i>Sig. (2-tailed)</i>	0,000	$< 0,05$	Terdapat pengaruh yang signifikan

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa uji t diperoleh nilai sebesar *sig.* 0,000 dengan taraf signifikan 0,05. Nilai tersebut menunjukkan $< 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada kemampuan berpikir kritis peserta didik di antara kelas kontrol dan kelas eksperimen di kelas IV SD Antawirya. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan Strategi GQGA berbantuan media *QnA Card* terdapat pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Antawirya pada materi menghargai keberagaman. Didukung oleh (Kurtz et al., 2019) yang menyatakan bahwa strategi tersebut yang mana termasuk pada *Active Learning* memberikan dampak baik pada pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Melengkapi dalam mengukur keterampilan berpikir kritis peserta didik, peneliti menggunakan rumus *Cohen's d Effect Size* pada hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* sehingga diperoleh nilai rata-rata *Pre-Test* dan *Post-Test*, standar deviasi, dan nilai *Effect Size (d)*. Hasil dapat dilihat melalui tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji T-test

Rata-Rata		Standar Deviasi		S_{pooled}	<i>d</i>
<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>		
58,21	70,36	13,623	10,535	12,17	0,999

Didapatkan data bahwa rata-rata hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* berturut-turut adalah 58,21 dan 70,36 yang memiliki selisih sebesar 12,15. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah diimplementasikannya strategi pembelajaran GQGA berbantuan media *QnA Card*. Dalam mengetahui seberapa efektif implementasi strategi pembelajaran GQGA berbantuan media *QnA Card* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik didapatkan berdasarkan nilai *Effect Size (d)* sebesar 0,999 yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa strategi pembelajaran GQGA berbantuan media *QnA Card* sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Sejalan dengan (Ermawati et al., 2024) mempermudah penyampaian materi dan merangsang minat siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan proses pembelajaran kelas kontrol dan eksperimen, pemberian *Treatment* memberi pengaruh yang ditunjukkan melalui hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* lebih mendukung di kelas eksperimen dengan digunakannya strategi GQGA Berbantuan *Media QnA Card* dibanding dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Pada pengujian uji hipotesis atau Uji-t (*Independent T Test*) menggunakan data tes kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan kondisi setelah diberi perlakuan baik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil analisa Uji-t kemampuan berpikir kritis peserta didik bahwa *Sig. (2-tailed)* < 0,05 dengan hasil nilai *sig.* 0,000 dengan taraf signifikan α 0,05. Nilai tersebut dimaknai bahwa terdapat pengaruh pada nilai tes kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam kelas eksperimen yang telah diberikan *treatment* menggunakan strategi GQGA Berbantuan *Media QnA Card* dengan hasil rata-rata 70,36 sedangkan kelas kontrol yang tidak diberi *treatment* mendapatkan hasil rata-rata 65. Hasil penerapan media *QnA Card* dalam kegiatan pembelajaran secara keseluruhan diperoleh hasil dalam kategori “efektif”. Penelitian dari (Amin & Sumendap, 2022) menyatakan bahwa penggunaan strategi pembelajaran dan media pembelajaran berperan sebagai penunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Dengan begitu, penelitian ini menjadi kuat serta empiris. Selaras pula dengan penelitian (Nur et al., 2023) bahwa strategi GQGA dapat menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses

pembelajaran dan membantu mendorong keterampilan berpikir kritis pada diri peserta didik. Selain itu, strategi GQGA dan media *QnA Card* dapat meningkatkan interaksi peserta didik sehingga pesan dari guru dapat tersampaikan dengan baik Oviona & Raseuki (2020); Yang (2017).

Sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan (Nadya & Nasution, 2023) menunjukkan Pengaruh Model Pembelajaran GQGA Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta didik Kelas V di SDN 067253 Medan T.A 2022/2023". Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimental, yang memungkinkan kita untuk menguji efektivitas intervensi dalam konteks pendidikan yang alami. Populasi target adalah peserta didik kelas V di SDN 067253 Medan, dengan jumlah total 31 peserta didik, yang kemudian dijadikan sampel penelitian melalui teknik total sampling. Data dikumpulkan melalui tes yang dirancang untuk mengukur keterampilan berpikir kreatif. Analisis data dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 20.0, yang memungkinkan kita untuk melakukan analisis statistik yang mendalam. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen, yang menerima intervensi berupa model GQGA, menunjukkan rata-rata (*mean*) keterampilan berpikir kreatif yang lebih tinggi (70,62) dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan model konvensional (58,67). Analisis uji hipotesis, khususnya uji *N-Gain*, mengonfirmasi temuan ini. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir kreatif sebesar 59,19%, sedangkan kelompok kontrol hanya sebesar 40,41%. Temuan ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa model GQGA lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik dibandingkan dengan model konvensional. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa model GQGA dapat dipertimbangkan sebagai alternatif yang lebih efektif dalam praktik pengajaran, khususnya dalam konteks pengembangan keterampilan berpikir kreatif peserta didik sekolah dasar.

Meskipun demikian, dalam implementasinya memiliki kekurangan, yakni terdapat keterbatasan waktu. Hal tersebut, menyebabkan dibutuhkan waktu lebih untuk penerapan strategi ini. Dengan begitu, dapat menjadi informasi penting bagi para pendidik agar dapat mengalokasikan waktu pembelajaran dengan sebaik-baiknya saat menggunakan

strategi pembelajaran tersebut. Selain itu, pada proses pembelajaran berlangsung guru harus terus mendampingi peserta didik secara langsung. Dengan begitu, peserta didik belum dapat mengeksplor materi secara mandiri karena membutuhkan fasilitas dari guru. Meskipun demikian, partisipasi aktif peserta didik masih tetap terjaga karena mereka harus terjun langsung menggunakan media pembelajaran tersebut. Akan tetapi, kekurangan tersebut bukan karena implikasi metodologis, melainkan beberapa faktor-faktor yang bersifat incidental (Astuti & Tarto, 2020).

Implikasi pada penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dengan menggunakan media ini, peserta didik lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, mengajukan pertanyaan, dan memberikan jawaban yang mendorong mereka untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi. Ini membantu peserta didik memahami materi Menghargai Keberagaman secara lebih mendalam dan kritis. Selain itu, interaksi yang terjadi selama tanya jawab memperkuat keterampilan sosial dan empati peserta didik, karena mereka belajar untuk menghargai pandangan yang berbeda. Pembelajaran menjadi lebih dinamis, menyenangkan, dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam diskusi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Strategi pembelajaran GQGA berbantuan media *QnA Card* memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi menghargai keberagaman di kelas IV SD Antawirya. Dibuktikan dengan hasil data melalui uji *Independent Sample T-test* yang menunjukkan nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0,000, yang secara statistik $< 0,05$. Kemudian berdasarkan hasil analisis perhitungan nilai *Effect Size (d)* sebesar 0,999 yang termasuk dalam kategori tinggi, sehingga strategi dan media pembelajaran yang digunakan dapat dinyatakan efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SD Antawirya pada materi menghargai keberagaman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran GQGA berbantuan media *QnA Card* dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan

didukung oleh penelitian sebelumnya. Penelitian ini dapat memberikan dasar bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan studi yang lebih mendalam mengenai implementasi strategi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Saran

Penelitian ini merekomendasikan agar para praktisi pendidikan lebih inovatif dalam mengembangkan strategi pembelajaran GQGA dengan tetap memperhatikan kebutuhan masing-masing peserta didik. Peneliti berikutnya dapat mengeksplorasi faktor-faktor tambahan yang mungkin mempengaruhi keberhasilan strategi pembelajaran GQGA, seperti kebutuhan spesifik peserta didik, alokasi waktu, dan strategi pengelolaan kelas. Selain itu, dapat mempertimbangkan pengembangan media *QnA Card* yang lebih interaktif dan adaptif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdal, Subakti, H., & Singgalingging, 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/https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i3.71>
- Amin, & Sumendap, L. Y. S. (2022). *164 Model Pembelajaran Kontemporer* (S. Amalina (ed.); 1st ed.). Pusat Penerbitan LPPM.
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5497–5511. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8468>
- Astuti, Y., & Tarto. (2020). Peningkatan Keaktifan, Berpikir Kritis, Dan Hasil Belajar Sejarah Melalui Metode Pembelajaran Cooperative Script. *Jurnal Sosialita*, 14(2), 299–314.
- Asy'ari, F. H., Sariyatun, & Rejekiningsih, T. (2022). Memperkuat Identitas Nasional Di Abad 21 Melalui Pembelajaran Sejarah. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 170–177.
- Awaliyah, N. N., Rohayat, A., & Putri, D. I. (2022). Pengaruh Strategi pembelajaran Giving Question and Getting Answer (GQGA) Melalui Video Conference Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA pada Konsep Jamur. *Jurnal Life Science: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 4(1), 20–24. <https://doi.org/10.31980/jls.v4i1.1658>
- Ermawati, S., Gumilar, R., & Aisyah, I. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Giving Question And Getting Answer Berbantuan Media Wordwall Random Cards Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Studi Quasi Eksperimen Pada Peserta Didik Kelas XI IPS SMA Negeri 5 Tasikmalaya Tahun Ajar. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 889–898.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.55681/nusra.v5i2.2684>
- Fahyuni, E. F., & Istikomah. (2016). *Psikologi Belajar Dan Mengajar: Kunci Sukses Guru Dan Peserta Didik Dalam Interaksi Edukasi, Nizamia Learning Center* (Vol. 3). Nizamia Learning Center.
- Febianti, D., Yantoro, Y., & Pamela, I. S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 16(2), 237–254.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31603/edukasi.v16i2.11464>
- Gunawan, R. (2023). Pengaruh Ekstrakurikuler Keagamaan Terhadap Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik Di SMAN 1 Margaasih. *LECTURES: Journal of Islamic and Education Studies*, 2(1), 9–21. <https://doi.org/10.58355/lectures.v2i1.19>
- Hanipah, S. (2023). Analisis Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Memfasilitasi Pembelajaran Abad Ke-21 Pada Siswa Menengah Atas. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(2), 264–275. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i2.1860>
- Hikmawati, H., Yahya, M., Elpisah, E., & Fahreza, M. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4117–4124. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2717>
- Hilda, E. M. (2023). Membangun Koneksi Emosional: Pentingnya Hubungan Guru-Murid dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 4(2), 241–245. <https://doi.org/10.51874/jips.v4i2.100>
- Kurtz, J. B., Lourie, M. A., Holman, E. E., Grob, K. L., & Monrad, S. U. (2019). Creating Assessments As an Active Learning Strategy: What Are Students' Perceptions? A Mixed Methods Study. *Medical Education Online*, 24(1).
<https://doi.org/10.1080/10872981.2019.1630239>
- Lailia, N. (2020). Pengembangan Permainan Question Card Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 16(2), 61–68. <https://doi.org/10.21831/jep.v16i2.28237>
- Lestari, S., Ro'ifah, & Furaida, H. (2023). Pendampingan Pembelajaran Melalui Media Flash Card Untuk Meningkatkan Pemahaman Bahasa Inggris Siswa Kelas 7 SMP Negeri 1 Bangilan Tuban. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JUDIMAS)*, 1(2), 208–213. <https://doi.org/10.54832/judimas.v1i2.156>
- Moss, R. E. (2017). *Using Assistive Technology Software to Compensate for Writing and Reading Impairments in Aphasia*. City University of London.
- Nadya, & Nasution, I. S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Giving Question And Getting Answer (GQGA) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(2), 81–89.
- Nur, S., Jirana, Irfan, M., & Sarkia. (2023). Model Pembelajaran Tipe Giving Questions And Getting Answers (GQGA) untuk Mengoptimalkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Bioma*, 5(2), 47–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.31605/bioma.v5i2.3260>
- Nurjanah, F., Suharsono, S., & Chaidir, D. M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Giving Question and Getting Answer Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Konsep Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia. *Jurnal Metaedukasi*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v5i1.8165>
- Oviona, W., & Raseuki, D. (2020). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Giving

- Question And Getting Answer Terhadap Keterampilan Bertanya Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. *Prosiding Seminar Nasional Biotik 2020*, 441–456. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/pbio.v8i1.9684.g5461>
- Prayitno, H. J., Wulandari, M. D., Utami, R. D., Siswanto, H., Syaadah, H., Purnomo, E., Muhajir, M., Vitayala, N., Saputri, P. Y., Ulayya, P. I., Silvia, M., & Rahayu, N. (2023). Penguatan Karakter Keindonesiaan Berpendekatan Pembelajaran Holistik Bagi Guru & Fasilitator Sanggar Belajar SIKL Ikaba Imaba 1 Malaysia pada Era Komunikasi Global. *Buletin KKN Pendidikan*, 5(2), 198–210. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v5i2.23321>
- Priadana, H. M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif* (1st ed.). Pascal Books.
- Purnawanto, A. T. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 2(1), 34–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.63889/pedagogy.v16i1.152>
- Ramadhani, A., St.Nurul Mutmainna, Mirnawati, & Irmayanti. (2023). Peran Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika Pada Kurikulum 2013. *COMPETITIVE: Journal of Education*, 2(1), 53–68. <https://doi.org/10.58355/competitive.v2i1.16>
- Suharyat, Y., Ichsan, Satria, E., Santosa, T. A., & Amalia, K. N. (2022). Meta-Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Abad-21 Siswa Dalam Pembelajaran IPA Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 5081–5088.
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & Nuraeini. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 3(1), 12. <https://doi.org/https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>
- Vari, Y. (2022). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Abad 21 Di Pembelajaran IPA. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 11(2), 70–75. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v11i2.55984>
- Wafa, R. N., & Muthi, I. (2024). Pengaruh Partisipasi Orang Tua dalam Proses Pembelajaran terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Dasar. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(3), 244–250. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i3.3998>
- Yang, H. (2017). A Research on the Effective Questioning Strategies in Class. *Science Journal of Education*, 5(4), 158. <https://doi.org/10.11648/j.sjedu.20170504.16>

