

PENERAPAN MODEL *GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS PADA MATERI PERAN EKONOMI

Pitri Wulansari¹, Avini Martini^{2*}, Achyar Effendy³
Universitas Sebelas April¹²³

Article Info

Article history:

Received July 16, 2025

Revised July 19, 2025

Accepted July 19, 2025

Keywords:

Model *giving question and getting answer*

Motivasi

Hasil Belajar

ABSTRAK

Latar belakang masalah ini berawal dari rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi peran ekonomi dalam upaya meningkatkan kesejahteraan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia pada siswa kelas V. Upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar ini, penulis menggunakan model pembelajaran *giving question and getting answer*. Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah penerapan model *giving question and getting answer* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia kelas V SD Negeri Bunisari Kecamatan Jatinunggal Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dengan penerapan model *giving question and getting answer* pada mata pelajaran IPS materi peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia kelas V SD Negeri Bunisari Kecamatan Jatinunggal Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain Kemmis & Mc. Taggart. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Bunisari Kecamatan Jatinunggal Kabupaten Sumedang sebanyak 16 siswa. Hasil observasi dan penelitian, berdasarkan data yang diperoleh setelah dilaksanakannya tindakan siklus I dan siklus II, besarnya peningkatan motivasi belajar dari data awal ke siklus I meningkat dari 55,76% menjadi 66,87%, sedangkan dari siklus I ke siklus II meningkat dari 66,87% menjadi 84,18%. Selain itu, dapat diketahui bahwa dengan penggunaan model *giving question and getting answer* terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa. Besarnya peningkatan ketuntasan belajar dari data persentase pada data awal ketuntasan mencapai (25%), pada siklus I mengalami peningkatan menjadi (62%) dan pada siklus ke II mengalami peningkatan kembali menjadi (100%).



Copyright © 2025 Universitas Sebelas April.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Avini Martini

PGSD FKIP

Universitas Sebelas April

Jln Angkrek Situ No 19

Email: avini_fkip@unsap.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting bagi seseorang, karena dengan pendidikan seseorang dapat menentukan masa depan dan sumber daya manusia ke arah yang lebih baik serta mampu membentuk karakter siswa. Abdul (Nurhayati, 2016: 79) menyatakan bahwa, "Pendidikan adalah proses pertumbuhan dan perkembangan manusia dengan semua potensinya melalui pengajaran dan pembelajaran

untuk mendapatkan pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), serta mengembangkan tingkah laku (*behavior*) yang baik agar bisa bermanfaat bagi kehidupan dirinya dan lingkungan masyarakat”.

Pendidikan di Indonesia memiliki tujuan dan fungsi yakni untuk mengembangkan dan membentuk watak siswa agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, inovatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945. IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Dengan pendidikan IPS, siswa mampu berpijak pada kenyataan kehidupan sosial kemasyarakatan sehari-hari dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan sosial siswa di masyarakat.

Mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa diarahkan dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Alma (Susanto, 2015: 141) menyatakan bahwa, "IPS suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya, dan bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial: geografis, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik dan psikolog". Namun salah satu permasalahan yang menyangkut pengolahan proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPS adalah pelajaran yang identik dengan menghafal dan menggunakan metode pembelajaran ceramah. Hal ini akan membuat siswa sangat malas untuk menghafal sesuatu yang tidak mereka sukai dan pahami sehingga guru perlu menciptakan suatu cara agar pembelajaran IPS menjadi menyenangkan bagi siswa.

Pada saat observasi ke lapangan, penulis menemukan suatu permasalahan tentang motivasi dan hasil belajar siswa yang terjadi di kelas V SD Negeri Bunisari Kecamatan Jatinunggal Kabupaten Sumedang. Permasalahan tersebut di antaranya, masih banyak siswa yang hanya diam, duduk, dan mendengarkan saja ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan karena penggunaan model pembelajaran yang monoton serta media pembelajaran dan penyampaian materi yang belum optimal, terlebih materi peran ekonomi dalam upaya meningkatkan kesejahteraan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia merupakan materi yang tidak mudah untuk dipelajari oleh siswa kelas V. Hal ini dikarenakan banyak sekali jenis-jenis usaha masyarakat Indonesia. Selain itu juga, masih banyak jenis pekerjaan serta hubungannya terhadap kesejahteraan masyarakat susah untuk dipahami oleh siswa. Tidak semua manusia diberi kelebihan ketajaman ingatan dalam hal menghafal sekaligus memahami semua jenis usaha masyarakat Indonesia. Oleh karena itu diharapkan mata pelajaran IPS menjadi lebih menarik dengan adanya penggunaan model, pemilihan media yang tepat sekaligus pemberian motivasi yang maksimal. Sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS mampu untuk lebih ditingkatkan lagi.

Penulis memperoleh informasi bahwa motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS ada yang masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan KKM untuk pelajaran IPS yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Berdasarkan data yang ada motivasi siswa dari 16 siswa kelas V SD Negeri Bunisari Kecamatan Jatinunggal Kabupaten Sumedang, 16 orang siswa yang mencapai kategori baik sekali hanya satu orang siswa (6,25%), kategori cukup dua orang siswa (12,5%), kategori kurang tujuh orang siswa (43,75%) dan kategori sangat kurang enam orang siswa (37,5%). Adapun data hasil belajar siswa dari 16 orang siswa, diketahui 12 orang siswa (75%) belum tuntas untuk mencapai KKM, sedangkan empat orang siswa (25%) sudah tuntas untuk mencapai KKM. Dengan demikian, persentase ketuntasan belajar IPS pada materi peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan masyarakat di bidang sosial dan

budaya untum memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia baru mencapai 25%. Hal ini terjadi karena siswa kurang memahami materi yang dipelajarinya. Dengan kata lain, motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri Bunisari, Kecamatan Jatinunggal, Kabupaten Sumedang masih rendah. Perlu adanya model pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Trianto (2010: 51) menyatakan bahwa, “Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial”. Model pembelajaran yang dipakai oleh penulis adalah model *giving question and getting answer*. Model pembelajaran *giving question and getting answer* (GOGA) merupakan implementasi dari strategi pembelajaran konstruktivistik yang menempatkan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran. Artinya, siswa mampu merekonstruksi pengetahuannya sendiri sedangkan gurubnya bertindak sebagai fasilitator saja. Seperti yang dikemukakan oleh Piaget (Shoimin, 2014: 58) bahwa, “Belajar yang berbasis konstruktivisme sendiri realitasnya atau paling tidak menerjemahkannya berdasarkan presepsi tentang pengalamannya, sehingga pengetahuan individu adalah sebuah fungsi dari pengalaman sebelumnya”. Model pembelajaran *giving question and getting answer* (GOGA) ditemukan oleh Spancer Kagan orang berkebnagsaan Swiss pada tahun 1963. Menurut Suprijono (2016: 126) model ini dikembangkan untuk melatih siswa agar memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan, karena pada dasarnya model tersebut merupakan kolaborasi dengan menggunakan potongan-potongan kertas sebagai medianya.

Berdasarkan pemikiran itulah, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang penerapan model *giving question and getting answer* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia.

1.1 Motivasi

Berhasilnya suatu pembelajaran dipengaruhi oleh motivasi belajar. Motivasi berasal dari kata Latin, yaitu *”movere”* yang artinya dorongan atau daya penggerak. Pegertian lain dari motivasi berasal dari kata “motif” yang diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu. Uno (2016: 3) menyatakan bahwa, “Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya”.

1.2 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Selain itu, hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan yang dimiliki siswa baik berupa pengetahuan, sikap maupun keterampilan yang diperoleh setelah siswa menerima pengalaman belajar. Hal tersebut sejalan dengan yang dinyatakan oleh Winarni (Wahyudati, 2014: 36) bahwa, “Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik”.

1.3 Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer*

Model pembelajaran *giving question and getting answer* (GOGA) ditemukan oleh Spancer Kagan orang berkebangsaan Swiss pada tahun 1963. Menurut Suprijono (2016: 126) model ini dikembangkan untuk melatih siswa agar memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan, karena pada dasarnya model tersebut merupakan kolaborasi dengan menggunakan potongan-potongan kertas sebagai medianya.

Model pembelajaran *giving question and getting answer* (GOGA) dilakukan bersamaan antara metode tanya jawab dengan metode ceramah sebagai dasar agar siswa tidak dalam keadaan *blank mind*. Metode ceramah sebagai dasar agar siswa mendapatkan pengetahuan dasar (*prior knowledge*). Dengan membentuk kelompok besar atau kecil dapat mempermudah siswa dalam bertanya karena siswa cenderung selalu bertanya kepada temannya yang lebih mampu dari pada gurunya yang mungkin dikarenakan takut atau malu.

Adapun kelebihan dan kekurangan model *Giving Question and Getting Answer* Menurut Ashari (Wilinda, 2013: 29) sebagai berikut.

1. Kelebihan model *giving question and getting answer* sebagai berikut.
 - a. Suasana pembelajaran menjadi lebih aktif
 - b. Siswa mendapatkan kesempatan menanyakan hal-hal yang belum dimengerti
 - c. Guru dapat mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai materi yang telah disampaikan
 - d. Mendorong siswa untuk berani mengajukan pendapatnya
 - e. Setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk bertanya dan berpendapat.
- 2) Kelemahan strategi *giving question and getting answer*:
 - a. Pertanyaan pada hakekatnya sifatnya hanya hafalan
 - b. Proses tanya jawab yang berlangsung secara terus menerus akan menyimpang dari pokok bahasan yang sedang dipelajari.

Kelemahan pada saat menerapkan strategi ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor misalnya kondisi siswa, lingkungan belajar dan bagaimana cara guru menerapkan strategi ini dalam pembelajaran, yang masing-masing tempat berbeda kondisinya.

Suprijono dalam Gultom (2012: 13) menjelaskan tentang kelebihan dan kekurangan *strategi giving question and getting answer* sebagai berikut.

1. Kelebihan penerapan model *giving question and getting answer* adalah:
 - a. Suasana lebih menjadi aktif
 - b. Anak mendapat kesempatan baik secara individu maupun kelompok untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti
 - c. Guru dapat mengetahui penguasaan anak terhadap materi yang disampaikan
 - d. Mendorong anak untuk berani mengajukan pendapatnya.
2. Kelemahan penerapan strategi *giving question and getting answer* adalah:
 - a. Pertanyaan pada hakekatnya sifatnya hanya hafalan
 - b. Proses tanya jawab yang berlangsung secara terus menerus akan menyimpang dari pokok bahasan yang sedang dipelajari
 - c. Guru tidak mengetahui secara pasti apakah anak yang tidak mengajukan pertanyaan ataupun menjawab telah memahami dan menguasai materi yang telah diberikan.

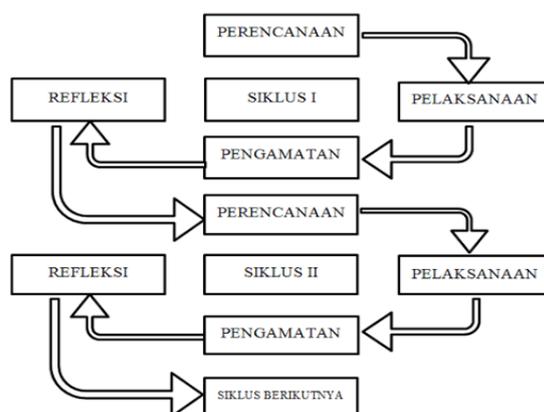
Adapun langkah-langkah penerapan model *giving question and getting answer* menurut Suprijono (2016: 126) sebagai berikut.

- 1) Membagikan dua potongan kertas kepada peserta didik.
- 2) Selanjutnya, mintalah kepada peserta didik menuliskan di kartu itu (1) kartu menjawab, (2) kartu bertanya.

- 3) Mulai pembelajaran dengan pertanyaan. Pertanyaan bisa berasal dari peserta didik maupun guru. Jika pertanyaan berasal dari peserta didik, maka peserta didik ini diminta menyerahkan kartu yang bertuliskan “kartu bertanya”.
- 4) Setelah pertanyaan diajukan, mintalah kepada peserta didik memberi jawaban. Setiap peserta didik yang hendak menjawab diwajibkan menyerahkan kartu yang bertuliskan “kartu menjawab”.
- 5) Setiap peserta didik yang hendak menjawab maupun bertanya harus menyerahkan kartu-kartu itu kepada guru.
- 6) Jika sampai akhir sesi ada peserta didik yang masih memiliki dua potongan kertas yaitu kertas bertanya dan kertas menjawab atau salah satu potongan kertas tersebut, maka mereka diminta membuat resume atas proses tanya jawab yang sudah berlangsung. Tentu keputusan ini harus disepakati di awal. Selain prosedur di atas, strategi pembelajaran ini dapat divariasikan dengan berbagai bentuk variasi diantaranya: 1) Guru menyiapkan beberapa kartu atau kertas pertanyaan untuk didistribusikan kepada siswa (sub-kelompok) dan kemudian setiap sub-kelompok untuk memilih satu pertanyaan atau lebih yang dapat mereka jawab. 2) Guru menyiapkan beberapa kartu atau kertas jawaban untuk didistribusikan kepada siswa (sub-kelompok) dan kemudian setiap sub-kelompok untuk memilih satu jawaban atau lebih yang mereka temukan kegiatan ini berguna dalam meninjau ulang apa yang telah mereka pelajari.

2. METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah model spiral oleh Kemmis and Mc Taggart (Arikunto, 2013: 137). Tujuan menggunakan desain penelitian model ini, apabila dalam pelaksanaan tindakan ditemukan adanya kekurangan, perencanaan dan pelaksanaan tindakan perbaikan masih dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya sampai target yang diinginkan tercapai. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada desain penelitian tindakan model Kemmis & Mc. Taggart di bawah ini.



Gambar 1. Model PTK Spiral Menurut Kemmis dan Mc. Taggart (Arikunto, 2013: 137)

Pada tiap siklus ada empat tahap tindakan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Bila dari keempat tahapan tersebut belum atau tidak memenuhi tujuan penelitian maka diadakan siklus baru sampai memenuhi tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan empat tahapan sebagai berikut.

1. Perencanaan (*Planning*)

Tindakan yang direncanakan pada tahap ini penerapan model *giving question and getting answer* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri

Bunisari, Kecamatan Jatinunggal, Kabupaten Sumedang, Tahun Pelajaran 2020/2021. Pada tahap perencanaan ini, langkah-langkah pembelajaran menggunakan media kartu kata bergambar yang dilaksanakan sebagai berikut:

- a) merencanakan langkah-langkah pembelajaran menggunakan media kartu kata bergambar;
- b) menemukan masalah dan kondisi awal yang ada dilapangan yaitu motivasi dan hasil belajar siswa, tahap ini dilakukan melalui observasi;
- c) merencanakan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model *giving question and getting answer*;
- d) mempersiapkan model pembelajaran yaitu menggunakan model *giving question and getting answer*;
- e) merancang instrumen sebagai pedoman melaksanakan pembelajaran dan penilaian terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pada tahap ini, tindakan yang penulis lakukan adalah melakukan proses pembelajaran menggunakan RPP yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Selanjutnya diadakan evaluasi setiap selesai pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa memahami materi peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan masyarakat di bidang sosial dan budaya untum memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia setelah pembelajaran menggunakan model *giving question and getting answer*.

3. Observasi (*Observing*)

Pada tahap ini, penulis melakukan pengamatan terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa dengan mengisi lembar observasi yang telah disiapkan. Hasil observasi merupakan dasar refleksi bagi tindakan yang dilakukan dan bagi penyusunan tindakan selanjutnya. Kegiatan observasi yang penulis lakukan tentu saja mengamati proses pembelajaran siswa selama pembelajaran.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap ini, seluruh hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan dilihat dan dipertimbangkan untuk kemudian dikaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan sebagai bahan untuk melakukan perbaikan pada tindakan selanjutnya.

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Bunisari Kecamatan Jatinunggal Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021 sebanyak 16 orang siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh motivasi belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPS materi peran ekonomi dalam upaya neningkatkan kesejahteraan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia belum berhasil mencapai tujuan yang diharapkan. Pada data awal motivasi belajar dari 16 siswa kelas V SD Negeri Bunisari Kecamatan Jatinunggal Kabupaten Sumedang, satu orang siswa (6,25%) siswa yang mencapai kategori baik sekali, dua orang siswa (12,5%) kategori cukup, tujuh orang siswa (43,75%) kategori kurang dan enam orang siswa (37,5%) kategori sangat kurang. Adapun data hasil belajar siswa dari 16 orang siswa, diketahui 12 orang siswa (75%) belum tuntas untuk mencapai KKM, sedangkan empat orang siswa (25%) sudah tuntas untuk mencapai KKM.

Setelah adanya tindakan perbaikan terlihat ada sedikit peningkatan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Bunisari Kecamatan Jatinunggal Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021, sepanjang pembelajaran IPS materi peran ekonomi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat di bidang sosisal dan budaya untuk memperkuat

kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia dari data peningkatan motivasi belajar yang memuat ketiga aspek motivasi belajar yang yaitu antusias siswa dalam mengikuti pelajaran, keaktifan siswa dalam bertanya menjawab pertanyaan dan mengerjakan tugas, serta keterlibatan siswa dari siswa yang diamati rata-rata setiap siswa motivasi menjadi sedikit lebih baik, yaitu dari 16 siswa, satu orang siswa (6,25%) kategori baik, sembilan orang siswa (56,25%) kategori cukup, dan enam orang siswa (37,5%) kategori sangat kurang. Dan untuk hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan jika dibandingkan dengan data awal. Data yang diperoleh adalah dari 16 siswa hanya empat orang siswa (25%) yang tuntas sedangkan setelah diberi tindakan pada siklus I menjadi 10 orang siswa (62%) yang tuntas dan enam orang (38%) belum tuntas. Rata-rata nilai siswa juga meningkat dari data awal 59 menjadi 66. Sedangkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan jika dibandingkan dengan siklus I. Pada tindakan siklus II adanya peningkatan motivasi belajar siswa, nilai rata-rata motivasi belajar siswa mencapai 84,18 persentase siswa yang mencapai target motivasi belajar minimal mencapai 93,75% dengan memperoleh kategori motivasi belajar siswa secara klasikal yang tergolong baik. Sedangkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan jika dibandingkan dengan siklus I. Jika pada tindakan siklus I menunjukkan ada 10 orang siswa (62%) yang tuntas dan siswa yang belum tuntas sebanyak enam orang (38%), maka pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan menjadi 16 siswa (100%) yang telah dinyatakan tuntas, dengan kriteria ketuntasan minimal 70 dan nilai rata-rata siswa meningkat dari 66 di siklus I menjadi 81 pada siklus II.

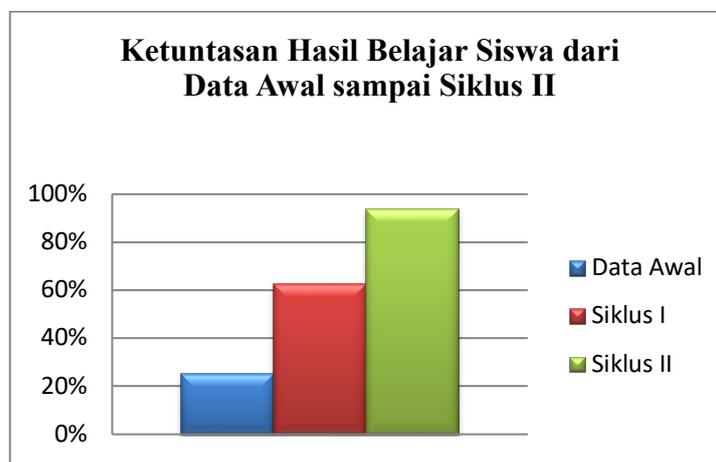
Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, pada tiap siklusnya peneliti mengamati motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran dan juga mengamati hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan. Setelah melakukan observasi terhadap motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran IPS materi peran ekonomi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia dengan menggunakan model *giving question and getting answer* diperoleh data dari tindakan siklus I dan siklus II, dapat diketahui bahwa dengan penggunaan model *giving question and getting answer* terjadi peningkatan pada motivasi belajar siswa. Besarnya peningkatan motivasi belajar dari data awal ke siklus I meningkat dari 55,76% menjadi 66,87%, sedangkan dari siklus I ke siklus II meningkat dari 66,87% menjadi 84,18%.



Gambar 1. Peningkatan Motivasi Siswa dari data awal sampai siklus II

Berdasarkan data yang diperoleh setelah dilaksanakannya tindakan siklus I dan siklus II, dapat diketahui bahwa dengan penggunaan model *giving question and getting answer*

terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa. Besarnya peningkatan ketuntasan belajar dari data persentase pada data awal ketuntasan mencapai (25%), pada siklus I mengalami peningkatan menjadi (62%) dan pada siklus ke II mengalami peningkatan kembali menjadi (100%).



Gambar 1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa dari Data Awal sampai Siklus II

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri Bunisari Kecamatan Jatinunggal Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021 mengenai pembelajaran IPS materi peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia menggunakan model *giving question and getting answer*, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Penerapan model pembelajaran *giving question and getting answer* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Bunisari Kecamatan Jatinunggal Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021. Hal ini terbukti adanya peningkatan dari awal motivasi belajar siswa yang dari jumlah 16 orang siswa yang mencapai kategori satu orang siswa (6,25%) baik sekali, dua orang siswa (12,5%) kategori cukup, tujuh orang siswa (43,75%) kategori kurang dan enam orang siswa (37,5%) kategori sangat kurang. Setelah pelaksanaan tindakan siklus I, motivasi belajar meningkat dari jumlah 16 orang siswa satu orang siswa (6,25%) mencapai kategori baik, sembilan orang siswa (56,25%) kategori cukup, dan enam orang siswa (37,5%) kategori sangat kurang. Dan pada siklus II dari jumlah 16 orang siswa tujuh orang siswa (43,75%) mencapai kategori sangat baik dan sembilan orang siswa (56,25%) mencapai kategori cukup. Dari uraian di atas terlihat dengan jelas bahwa motivasi belajar siswa meningkat dalam setiap siklus setelah menggunakan model *giving question and getting answer*.
2. Penerapan model pembelajaran *giving question and getting answer* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Bunisari Kecamatan Jatinunggal Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021. Hal ini terbukti adanya peningkatan dari awal hasil belajar siswa yang dari jumlah 16 orang siswa, diketahui 12 orang siswa (75%) belum tuntas untuk mencapai KKM, sedangkan empat orang siswa (25%) sudah tuntas untuk mencapai KKM. Setelah pelaksanaan siklus I hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari jumlah 16 orang siswa, 10 orang siswa (62%) yang tuntas dan enam orang siswa (38%) belum tuntas. Rata-rata nilai siswa juga meningkat dari data awal 59 menjadi 66 dengan nilai rata-rata 66,87. Dan pada siklus II dari jumlah 16 orang siswa,

seluruh siswa (100%) memenuhi nilai KKM dengan kriteria ketuntasan tes hasil belajar minimal yang ditentukan 70 dengan nilai rata-rata 84,18. Perolehan hasil belajar mengalami peningkatan yang sangat baik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Artinya secara keseluruhan hasil belajar dengan menggunakan model *giving question and getting answer* pada pembelajaran IPS materi peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia kelas V SD Negeri Bunisari Kecamatan Jatinunggal Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021 berhasil.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gultom, N. D. A. (2012) *Penerapan Strategi Giving Question and Getting Answers dalam Meningkatkan Prestasi Belajar dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VIII C di MTS Negeri Godean Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012*. UIN Sunan Kalijaga: Tidak diterbitkan.
- Nurhayati, T. (2016). “Pembelajaran Psikologi Pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah”. *Jurnal Pendidikan Guru MI*. Vol. 3, (1), 74-92.
- Susanto, A. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruz Media.
- Suprijono, A. (2016). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wahyudati, I. (2014). Studi Komparasi Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) dan Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* pada Pembelajaran IPS di Kelas V SDN 60 Kota Bengkulu. [Online]. Tersedia: <http://repository.unib.ac.id/8819/> [10 Juli 2021].
- Wilinda, N. T. P. (2013). *Keefektifan Strategi Giving Question and Getting Answer terhadap Hasil Belajar Sumber Daya Alam Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 06 Petarukan Pematang*. UNS: Tidak diterbitkan.