

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER BERBANTUAN MISTERI BOX TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI 101810 BIRU BIRU T.P 2025/2026

THE EFFECT OF THE QUESTION – GIVING AND ANSWER LEARNING MODEL USING A MYSTERY BOX ON STUDENT STUDENT LEARNING OUTCOMES IN SCIENCE IN GRADE IV OF STATE ELEMENTARY SCHOOL 101810 BIRU BIRU T.P 2025/2026

Putri Egia Kana Br Ginting¹ , Jainal Togatorop² , Irwansyah³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Quality

putriegia13@gmail.com¹ , jainaltogatorop@gmail.com²

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 101810 Biru-Biru disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional dan kurang melibatkan keaktifan siswa. Kondisi ini mengakibatkan siswa pasif dalam bertanya dan menjawab, sehingga pemahaman konsep belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, salah satunya melalui model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* berbantuan media Mystery Box. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* berbantuan media Mystery Box terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 101810 Biru-Biru Tahun Pelajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experimental tipe pretest-posttest control group design. Sampel penelitian berjumlah 45 siswa yang terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar, sedangkan analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* berbantuan media Mystery Box terhadap hasil belajar IPAS siswa. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* berbantuan media Mystery Box berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 101810 Biru-Biru. Model ini efektif

digunakan karena mampu meningkatkan keaktifan, pemahaman konsep, dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *Giving Question and Getting Answer, Mystery Box, Hasil belajar.*

ABSTRACT

The low learning outcomes of fourth-grade students in IPAS at SD Negeri 101810 Biru-Biru are caused by learning processes that are still dominated by conventional methods and do not actively involve students. This condition results in students being passive in asking and answering questions, leading to less optimal conceptual understanding. Therefore, it is necessary to apply a learning model that encourages active student participation, such as the Giving Question and Getting Answer learning model assisted by Mystery Box media. This study aims to determine the effect of the Giving Question and Getting Answer learning model assisted by Mystery Box media on students' IPAS learning outcomes in grade IV at SD Negeri 101810 Biru-Biru in the 2025/2026 academic year. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group design. The research sample consisted of 45 students divided into an experimental class and a control class, selected using total sampling. The research instrument was a learning outcomes test, and data analysis was conducted using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing with a t-test. The results showed that the average posttest score of students in the experimental class was higher than that of the control class. The hypothesis test results indicated a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$, which means that there is a significant effect of the Giving Question and Getting Answer learning model assisted by Mystery Box media on students' IPAS learning outcomes. Based on these findings, it can be concluded that the implementation of the Giving Question and Getting Answer learning model assisted by Mystery Box media has a significant effect on improving IPAS learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 101810 Biru-Biru. This model is effective because it increases student activeness, conceptual understanding, and interaction during the learning process.

Keywords: *Giving Question and Getting Answer, Mystery Box, learning outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah cara utama dalam membentuk manusia berkualitas, terutama di tingkat pendidikan dasar yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta pemahaman konsep secara dalam. Pembelajaran yang baik mengajarkan siswa untuk aktif berpikir, berdiskusi, dan mencari arti dari materi pelajaran, sementara guru

bertugas sebagai pemandu yang membantu menciptakan suasana belajar yang kerja sama dan bermakna.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memainkan peran penting dalam membangun rasa ingin tahu, kemampuan berpikir logis, serta keterampilan mengamati, berpikir, dan menyimpulkan. Sebab itu, pembelajaran IPAS harus disusun secara aktif agar siswa bukan hanya mendengar informasi, tetapi juga bisa memahami dan menerapkan konsep-konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, hasil pengamatan di kelas IV SD Negeri 101810 Biru-Biru menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas masih menggunakan metode tradisional yang lebih berpusat pada guru. Kurangnya variasi dalam model pembelajaran membuat siswa lebih pasif, sehingga memengaruhi pemahaman mereka terhadap materi. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75%.

Salah satu solusi alternatif adalah menggunakan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA), yaitu cara belajar yang aktif dan bersifat kolaboratif dengan melibatkan siswa dalam kegiatan bertanya dan menjawab satu sama lain. Model ini mendorong orang berinteraksi, berbagi informasi, serta memperbaiki kesalahpahaman, sehingga pemahaman menjadi lebih baik dan semangat belajar meningkat. Dalam konteks IPAS, model GQGA cocok karena membantu siswa menghubungkan teori dengan fakta melalui cara berdiskusi dan mengamati.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh menggunakan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* terhadap kemampuan pemahaman siswa kelas empat dalam mata pelajaran IPAS di SD Negeri 101810 Biru-Biru pada tahun ajaran 2025/2026. Unsur yang membuat penelitian ini baru adalah penerapan model tersebut secara teratur dalam proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar, sesuatu yang belum banyak dilakukan dalam konteks sekolah tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 101810 Biru-biru, yang berada di Kecamatan Deli Tua, Kabupaten Deli Serdang, pada tanggal 24 sampai 29 November 2025. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV. Pemilihan lokasi ini didasari oleh pertimbangan bahwa sekolah tersebut belum pernah menggunakan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* dalam mata pelajaran IPAS.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen dan desain *pretest – posttest* dengan kelompok kontrol. Penelitian ini melibatkan dua kelompok kelas, yaitu kelas yang mengikuti eksperimen dan kelas yang menjadi acuan. Kedua kelompok terlebih dahulu diujikan dengan tes awal untuk mengetahui kemampuan mereka sebelumnya. Setelah itu, kelas eksperimen diberi pembelajaran dengan model *Giving Question and Getting Answer*, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran biasa. Setelah mendapatkan perlakuan, kedua kelas diberi tes setelahnya untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan.

Populasi penelitian mencakup semua siswa kelas IV di SD Negeri 101810 Biru-biru, terdiri dari kelas IV-A yang berjumlah 23 siswa dan kelas IV-B yang berjumlah 22 siswa, sehingga totalnya ada 45 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling atau sampling jenuh, sehingga seluruh populasi menjadi sampel dalam penelitian tersebut. Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas (X) yaitu Model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* dan variabel terikat (Y) yaitu Hasil belajar siswa mengenai manfaat makhluk hidup dalam kehidupan sehari-hari.

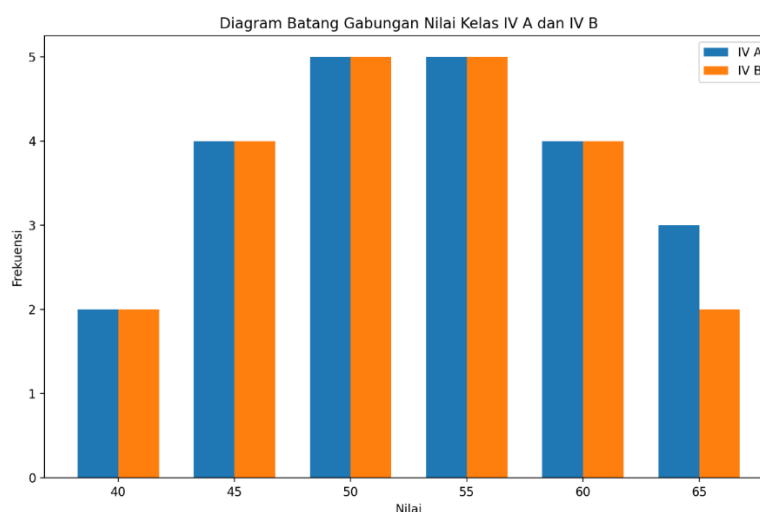
Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar berupa soal esai sebanyak lima butir, yang digunakan untuk mengukur aspek kognitif, yaitu pemahaman (C2), analisis (C4), dan evaluasi (C5). Tes diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung rata-rata nilai, melakukan uji prasyarat, serta melakukan uji hipotesis. Uji prasyarat mencakup uji normalitas dengan menggunakan metode Kolmogorov–Smirnov atau Lilliefors serta uji homogenitas dengan metode uji F. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t (*independent sample t-test*) pada tingkat signifikansi 0,05. Uji ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 26 untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* terhadap hasil belajar siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

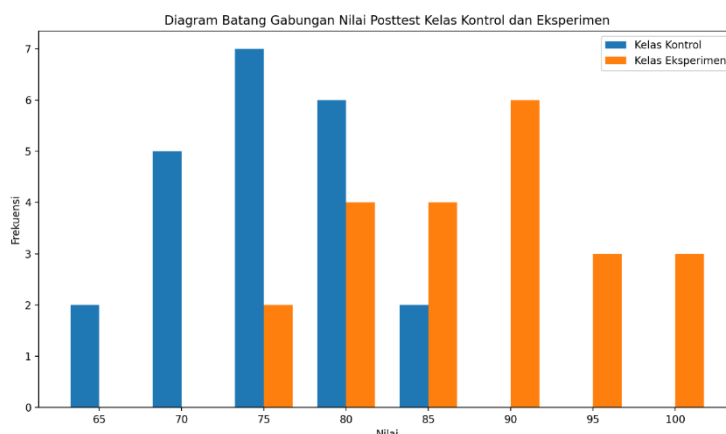
1. Hasil Penelitian : *Pre test dan Post test*

Penelitian ini bertujuan untuk memahami dampak penggunaan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* dengan bantuan media *Mystery Box* terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran IPAS, khususnya pada materi ciri-ciri makhluk hidup, di kelas IV SD Negeri 101810 Biru-biru, pada Tahun Ajaran 2025/2026.

Sebelum perlakuan dimulai, kedua kelas diberikan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal para siswa. Hasil pretest menunjukkan rata-rata skor kelas IV-A adalah 53,04 dengan simpangan baku 7,64, sedangkan rata-rata skor kelas IV-B adalah 52,50 dengan simpangan baku 7,35. Perbedaan rata-rata yang tidak terlalu besar menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas hampir mirip.



Setelah uji coba awal, kelas eksperimen mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan *Giving Question and Getting Answer* dengan bantuan media *Mystery Box*, sedangkan kelas kontrol menerima pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut. Setelah proses belajar berakhir, kedua kelas diberi tes akhir untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa. Hasil posttest menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dalam capaian belajar antara kedua kelas tersebut. Secara rata-rata, kelas eksperimen mencapai 87,82 dengan standar deviasi 12,5, sedangkan kelas kontrol mencapai 75,22 dengan standar deviasi 5,66.



2. Analisis Statistik

a. Uji Normalitas

Kelas	Data	Sig. K-S	Sig. S-W	Keterangan
IV A	Pretest	0,200	0,176	Normal
IV A	Posttest	0,200	0,188	Normal
IV B	Pretest	0,200	0,257	Normal
IV B	Posttest	0,119	0,107	Normal

Diketahui bahwa seluruh nilai signifikansi (Sig.) pada uji Kolmogorov–Smirnov dan Shapiro–Wilk baik pada data pretest maupun posttest di kelas IV A dan IV B menunjukkan nilai lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh data berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik.

b. Uji Homogenitas

Jenis Data	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
Pretest	0,047	1	43	0,829	Homogen
Posttest	2,554	1	43	0,117	Homogen

Diketahui bahwa nilai signifikansi pada data pretest sebesar 0,829 dan pada data posttest sebesar 0,117. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan awal

siswa relatif setara dan varians hasil belajar setelah perlakuan juga homogen, sehingga uji hipotesis menggunakan Independent Samples Test dapat dilakukan.

Selanjutnya pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus statistic uji t, sehingga diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai Mean Difference sebesar 12,599 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Oleh karena itu, model pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Keterangan	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Keterangan
Equal variances assumed	6,330	43	0,000	12,599	Signifikan

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* berbantuan media *Mystery Box* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 101810 Biru Biru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data di kelas IV SD Negeri 101810 Biru-Biru Tahun Pelajaran 2025/ 2026 dapat disimpulkan seperti berikut :

1. Hasil belajar siswa kelas IV yang diajar menggunakan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* berbantuan media *Mystery Box* menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan nilai pretest serta lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yang mengindikasikan bahwa model dan media tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi IPAS ciri-ciri makhluk hidup.
2. Hasil belajar siswa kelas IV yang diajar menggunakan model *Giving Question and Getting Answer* tanpa bantuan media *Mystery Box* juga mengalami peningkatan dibandingkan pretest, namun peningkatan tersebut lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tanpa media *Mystery Box*

kurang optimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran yang menggunakan media tersebut

3. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Samples Test*, diperoleh nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* berbantuan media Mystery Box terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 101810 Biru-Biru. Model ini terbukti mampu meningkatkan keaktifan, partisipasi, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2014). Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana.
- Ahmad Susanto. (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenada Media Group.
- Amalia, S., Suntari, R., & Adnan, H. (2024). Strategi pembelajaran aktif GQGA dalam meningkatkan hasil belajar IPAS. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(1), 55–65.
- Ananda, R., & Abdillah, A. (2018). Evaluasi Pembelajaran. Medan: Mitra Media Persada.
- Brown, H. D. (2022). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy* (4th ed.). Pearson.
- Chi, M. T. H. (2013). Active-constructive-interactive: A conceptual framework for differentiating learning activities. *Topics in Cognitive Science*, 1(1), 73–105.
- Darman, H. (2020). Konsep pembelajaran sebagai sistem integratif. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 5(2), 112–120.
- Febriyanti, A., Nur, A., & Putra, R. (2023). Penerapan strategi *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dalam pembelajaran IPAS. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 8(2), 44–52.
- Hattie, J. (2016). *Visible Learning for Teachers: Maximizing Impact on Learning*. Routledge.
- Hendracita, R. (2021). Model-model pembelajaran dalam perspektif Sagala. Jakarta: Prenadamedia.
- Ihsana, I. (2020). Psikologi Belajar. Bandung: Alfabeta.
- Ibrahim, M., Rahman, T., & Syafri, D. (2023). Pengukuran hasil belajar siswa. Yogyakarta: Deepublish.
- Istiadah, N. (2020). Pembelajaran berbasis teori belajar dalam praktik kelas. *Jurnal Pendidikan Modern*, 4(1), 77–85.
- Joyce, B., & Weil, M. (2012). *Models of Teaching* (8th ed.). Pearson.
- Johnson, P. (2020). *Learning and Teaching in the 21st Century*. London: Routledge.

- Lutfi Fadilah, M., et al. (2023). Keterampilan dasar mengajar guru profesional. *Jurnal Pendidikan Guru*, 7(3), 221–229.
- Marzuki, A. (2023). *Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mesa, R., & Husniati, I. (2023). Eksperimen strategi GQGA dalam pembelajaran IPAS. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 14(1), 101–110.
- Mirdad, M. (2020). *Model-model pembelajaran kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oemar Hamalik. (2019). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwadarminta, W. (2024). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi V)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Ramadhani, A., Putri, R., & Siregar, M. (2020). Peran guru dalam pembelajaran modern. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(2), 88–95.
- Rusman. (2020). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Setiaji, A., & Joko, W. (2022). Penerapan metode giving questions and getting answers dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 3(1), 45–52.
- StatPearls. (2023). *Learning and behavior*. StatPearls Publishing.
- Sudaryanan, B. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia.
- Suardi, M. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suardi, M. (2020). *Pembelajaran sebagai proses interaksi*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2010). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Urbafani, A., & Rozie, F. (2018). Pembelajaran IPAS berbasis konstruktivisme di SD. *Jurnal Sains dan Pendidikan*, 5(1), 33–41.
- Wedyawati, L., & Lisa, R. (2018). Hakikat pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 6(2), 56–64.
- Wiliam, D. (2015). *Embedded Formative Assessment*. Solution Tree Press.
- Yalda Waez, M. (2020). Peran guru sebagai manajer kelas dan fasilitator. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 98–110.