

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 AJARAN 2023/2024)

Sri Ermawati^{1*}, Rendra Gumilar¹, Iis Aisyah¹

¹Program Studi S1 Pendidikan Ekonomi, Universitas Siliwangi, Indonesia

*Corresponding author email: ermawatisrio5@gmail.com

Article History

Received: 02 May 2024

Revised: 24 May 2024

Published: 31 May 2024

ABSTRACT

The research was motivated by the problems that occurred at SMAN 5 Tasikmalaya, namely the low learning outcomes of students. The aim of the research is to determine the effect of implementing the learning model giving question and getting answer media assisted wordwall random cards to improve student learning outcomes in economics subjects, international trade material. The method used is method quasi experiment with research design non-equivalent control group design, as well as data collection techniques through multiple choice tests. The research population of all class XI IPS at SMAN 5 Tasikmalaya for the 2023/2024 academic year was 179 students. The samples used were class XI IPS 2, totaling 36 people as the experimental class and class purposive sampling. Based on the research results, it is clear that there is an influence of learning models giving question and getting answer media assisted wordwall random cards in improving student learning outcomes in economics subjects, international trade material, where H_0 is accepted if the value Sig. (2-tailed) $\leq 5\%$ or 0.05 and based on the research results the value is obtained Sig. (2-tailed) equal to $0.000 < 0.05$. The average score of the experimental class is higher than the control class, thus it can be concluded in this study that the learning model giving question and getting answer media assisted wordwall random cards can improve student learning outcomes.

Keywords: *Giving Question and Getting Answer, Hasil Belajar, Wordwall Random Cards*

Copyright © 2024, The Author(s).

How to cite: Ermawati, S., & Gumilar, R. (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 Ajaran 2023/2024). *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 889–898. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i2.2684>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran dan pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi dan pengetahuan setiap individu. Tujuan pendidikan dicapai melalui pendidikan yang efektif dan efisien dengan adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik. Keberhasilan pendidikan di sekolah terlihat dari keaktifan belajar peserta didik sehingga dapat mencapai hasil belajar yang baik. Pendidikan tidak hanya mencakup pemberian informasi, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang dapat merangsang keaktifan belajar peserta didik, karena keterlibatan peserta didik yang aktif dalam proses kegiatan pembelajaran akan cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik. Keaktifan dalam kegiatan pembelajaran salah satunya adalah dengan aktif bertanya dan mengemukakan pendapat.

Keaktifan peserta didik dalam belajar mempengaruhi pemahaman materi yang dipelajari, pemahaman ini diukur melalui hasil belajar. Peserta didik yang aktif selama kegiatan pembelajaran akan meningkatkan pemahaman dan hasil belajarnya. Tetapi berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada saat melaksanakan PLP di SMA Negeri 5 Tasikmalaya. Peserta didik kurang aktif terlibat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik lebih asik dengan dunianya sendiri dan Hampir semua interaksi di kelas dalam pembelajaran ekonomi berpusat pada guru, sehingga peserta didik hanya bergantung pada apa yang diajarkan oleh gurunya, kurang efektifnya pembelajaran dan metode yang diajarkan sehingga membuat peserta didik bosan dan mengantuk, jika terus dibiarkan akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang rendah.

Kondisi hasil belajar di kelas XI IPS SMA Negeri 5 Tasikmalaya masih rendah,

hal ini terlihat dari nilai rata-rata dan jumlah peserta didik yang masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Dilihat dari nilai rata-rata PAS semester ganjil kelas XI IPS sebesar 40, sedangkan KKM yang harus dicapai adalah sebesar 77. Jumlah peserta didik yang berhasil mencapai nilai KKM hanya ada 10 orang dari 179 orang jumlah keseluruhan peserta didik atau hanya sebesar 5,58%. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, terdapat alasan bahwa kegiatan pembelajaran belum dapat berjalan dengan efektif dikarenakan mereka merasa bosan dan jenuh dengan pembelajaran ekonomi yang menggunakan metode caramah dan presentasi. Mereka menganggap pembelajaran dikelas monoton. Peserta didik mengharapkan model pembelajaran baru yang belum pernah diterapkan sebelumnya, sehingga akan membuat mereka lebih tertarik dan termotivasi selama proses pembelajaran.

Oleh karena itu, diperlukan adanya sebuah perbaikan dalam proses pembelajaran, terutama dalam hal penerapan model pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif sehingga mampu merangsang daya pikir dan mampu meningkatkan hasil belajarnya. Hal ini bisa diterapkan dengan penggunaan model pembelajaran interaktif seperti model pembelajaran kooperatif yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan oleh guru adalah model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA).

Model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) sering disebut sebagai model pembelajaran berbasis tanya jawab atau Q&A (*Question and Answer*). Dalam model ini, pembelajaran terjadi

melalui proses bertanya dan menjawab antara guru dengan peserta didik atau antar peserta didik. Penerapan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis dan aktif mencari jawaban serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Pemahaman peserta didik terhadap materi, bisa dibantu dengan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran memiliki pengaruh untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran (Sasmita et al. 2022).

Pemilihan media yang sesuai dapat mempermudah pelaksanaan pembelajaran yang efektif, terutama dalam konteks pembelajaran di era Industri 4.0. hal ini menandakan bahwa saat ini, pendekatan pembelajaran lebih menitikberatkan pada penggunaan teknologi dalam rangka meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi membantu guru untuk menciptakan pembelajaran interaktif dan menarik sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Media *wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai kegiatan pembelajaran, salah satunya membuat kartu acak dengan konten yang dapat disesuaikan.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "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 Ajaran 2023/2024)".

METODE PENELITIAN

Secara umum metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2013). Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif kuasi eksperimen dengan desain menggunakan desain penelitian *non-equivalent control grup design*. Tujuannya untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Serta mengukur kemampuan peserta didik apakah sama atau tidak antara kelas yang diberi perlakuan dan kelas yang tidak diberi perlakuan.

Jumlah populasi dari penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI IPS di SMA Negeri 5 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024 yang terdiri dari 5 kelas dengan jumlah peserta didik 179 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* karena kedua kelompok sampel memiliki kemampuan rata-rata hasil belajar yang sama. Sampel penelitian terdiri dari 2 kelas yaitu kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *giving question and getting answer* berbantuan media *wordwall random cards* dan kelas XI IPS 4 sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *question srtudent have*.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes obyektif pilihan ganda. Alat tes tersebut di uji cobakan terlebih dahulu ke kelas XII kemudian di uji instrumenkan dengan uji validitas, uji reliabilitas dan analisis butir soal terdiri dari tingkat kesukaran dan daya pembeda. Teknik pengolahan data *pretest* dan *posttest*

mengacu pada penskoran nilai mentah dengan rumus $Skor = \frac{B}{N} \times 100$

Keterangan:

B = banyaknya butir soal yang dijawab benar

N= banyaknya butir soal

Uji N-Gain untuk mengukur perubahan atau peningkatan rata-rata skor antara pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) setelah dilakukan perlakuan. Uji prasyarat analisis pada penelitian ini menggunakan uji normalitas dengan nilai Sig. 0,05 dan Uji Homogenitas dengan metode One-Way Anova taraf 5% atau >0,05. Untuk pengujian hipotesis digunakan uji *paired sample t-test* untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, uji *independent sample t-test* untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran *giving question and getting answer* berbantuan media *wordwall random cards* dengan model pembelajaran *question student have* dan uji *effect size* dengan metode *cohen's d* untuk mengetahui besarnya efek dari model pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas dan jenis materi pembelajaran yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan hasil penelitian di kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 4 sebagai kelas kontrol diperoleh hasil penelitian diambil dari nilai *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

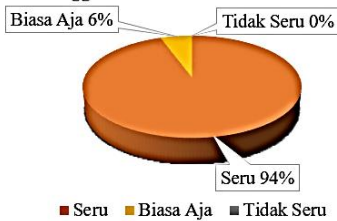
Kelas	Rata-rata nilai			
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Peningkatan	N-Gain
Eksperimen	35,89	84,44	48,55	0,75

Kelas	Rata-rata nilai			
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Peningkatan	N-Gain
(36 orang)				
Kontrol				
(36 orang)	39,56	78,22	38,66	0,69

Berdasarkan hasil penelitian bahwa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol nilai rata-rata *pretest* masih jauh berada dibawah nilai Ketuntasan Kriteria Minimum (KKM) sebesar 77. Setelah diberikan perlakuan kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *giving question and getting answer* berbantuan media *wordwall random cards* meningkat menjadi 84,44 dengan rata-rata peningkatan yaitu 48,55. Pada kelas kontrol mengalami peningkatan juga menjadi 78,22 dengan rata-rata peningkatan sebesar 38,66. Rata-rata nilai N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata N-Gain kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kemampuan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *giving question and getting answer* berbantuan media *wordwall random cards* dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *question student have*.

Penerapan media pembelajaran *wordwall random cards* pada kelas eksperimen memberikan kontribusi baik pada keaktifan belajar peserta didik di dalam kelas sesuai dengan pernyataan Nissa dan Renoningtyas (2021) bahwa penggunaan media *wordwall* dilihat dari aspek keaktifan belajar mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik terlihat dari sikap anak yang berani membuat pertanyaan, berdiskusi kelompok, dan menjawab pertanyaan.

Refleksi Penggunaan Media Wordwall Random Cards



Hasil Refleksi menunjukkan bahwa 94% atau 34 peserta didik dari 36 jumlah keseluruhan peserta didik kelas eksperimen menyatakan bahwa selama pembelajaran ekonomi menggunakan media *wordwall random cards* seru untuk digunakan, Sedangkan 6% atau sebanyak 2 orang merasa penggunaan media *wordwall random cards* ini biasa saja.

Hasil Analisis Data

Hasil Uji Prasyarat Analisis

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah hasil pretest dan posttest di kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan Kolmogorav Smirnov dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 perhitungannya berbantuan IBM SPSS V.23.

Test of Normality

Hasil	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest Eksperimen	0,131	36	0,119
	Posttest Eksperimen	0,132	36	0,112
	Pretest Kontrol	0,077	36	0,200
	Posttest Kontrol	0,136	36	0,091

Hasil uji Kolmograv Smirnov data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi lebih besar dari 5% atau 0,05. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data *pretest* dan *posttest*

dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal. Dengan demikian data pada penelitian ini dapat dilanjutkan dengan analisis statistik parametrik yaitu uji hipotesis *paired sample t-test*.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varian yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan metode One-Way Anova dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05.

Data	Levene Statistic	Sig.
Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,109	0,742
Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	1,615	0,208

Hasil perhitungan terlihat bahwa nilai signifikansi dari data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan nilai 0,742 lebih besar dari nilai signifikansi 0,05. Sedangkan data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan nilai 0,208 lebih besar dari nilai signifikansi 0,05. Disimpulkan bahwa data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama atau homogen. Maka dapat dilanjutkan dengan analisis statistik parametrik yaitu uji hipotesis *independent sample t-test*.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis pertama bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Data	Mean	t	df	Sig (2-tailed)
Pretest Eksperimen	35.89	-19.911	35	0,000
Posttest Eksperimen	84.44			

Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai sig.(2-tailed) yaitu 0,000 <0,05 dengan demikian Ho ditolak dan Ha

diterima. Kesimpulannya dari uji hipotesis pertama adalah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *giving question and getting answer* berbantuan media *wordwall random cards* di kelas eksperimen pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.

Uji hipotesis kedua bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Data	Mean	t	df	Sig (2-tailed)
Pretest Kontrol	39.56	-18.706	35	0,000
Posttest Kontrol	78.22			

Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai sig.(2-tailed) yaitu 0,000 < 0,05 dengan demikian Ho ditolak dan Ha diterima. Kesimpulan dari uji hipotesis kedua adalah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *question student have* di kelas kontrol pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.

Uji hipotesis ketiga bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *giving question and getting answer* berbantuan media *wordwall random cards* dan peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *question student have* sesudah diberikan perlakuan.

Data	Mean	t	df	Sig (2-tailed)
Posttest Eksperimen	84.44	2.547	70	0,013
Posttest Kontrol	78.22			

Hasil uji *independet sample t-test* menunjukkan nilai oleh nilai sig.(2-tailed)

yaitu 0,013 < 0,05 dengan demikian Ho ditolak dan Ha diterima. Kesimpulan dari uji hipotesis ketiga adalah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *giving question and getting answer* berbantuan media *wordwall random cards* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *question student have* pada pengukuran akhir.

Untuk melihat seberapa perbedaan peningkatan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol bisa dilihat dengan uji statistik lanjutan yaitu dengan analisis *effect size*.

Kelas					
Eksperimen			Kontrol		
Mean	Std	Sdpoold	Mean	Std	Sdpoold
84,44	9,01	10,36	78,22	11,56	10,36

$$D = \frac{84,44 - 78,22}{10,36}$$

$$D = \frac{6,22}{10,36}$$

$$D = 0,60$$

Hasil *effect size* pada penelitian ini yaitu 0,60 atau termasuk ke dalam kategori *moderate effect* karena nilai D kurang dari 1,00. *Moderate effect size* berarti bahwa perbedaan antara dua rata-rata (mean) yaitu kelas eksperimen dan kontrol cukup besar untuk dianggap signifikan secara praktis, tetapi tidak terlalu besar sehingga tidak dapat diabaikan juga.

Pembahasan

1. Perbedaan Hasil Belajar Kelas Eksperimen Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan dengan Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* Berbantuan Media *Wordwall Random Cards*

Teori konstruktivisme Piaget yang dikutip oleh Hendrowati dalam Nasir (2022) berpandangan bahwa proses pembelajaran lebih menekankan keaktifan dan partisipasi

peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan mereka. Berkaitan dengan teori konstruktivisme dari Piaget, model pembelajaran *giving question and getting answer* sesuai dengan pendekatan konstruktivis ini karena mendorong peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam model ini, guru hanya berperan sebagai fasilitator, peserta didik berperan sebagai objek mulai dari memberikan pertanyaan yang akan merangsang pemikiran kritis dan eksplorasi konsep yang dibahas dan peserta didik juga yang berpartisipasi aktif dengan mencari jawaban atas pertanyaan tersebut melalui pemikiran mereka sendiri ataupun dengan diskusi kelompok. Proses ini memungkinkan peserta didik untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengembangkan pemahaman yang lebih dalam dan berkelanjutan tentang materi pelajaran, serta meningkatkan kemampuan kritis, analitis, dan pemecahan masalah.

Media *wordwall random cards* dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk memperkuat interaksi dan pemahaman peserta didik. Ketika menggunakan media *wordwall random cards* dapat menampilkan pertanyaan secara acak kepada peserta didik. Kemudian peserta didik merespon pertanyaan tersebut secara lisan baik secara individu maupun kelompok. Selain itu, unsur kejutan dalam kartu-kartu acak dapat memotivasi peserta didik untuk tetap fokus dan aktif dalam pembelajaran.

Setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *giving question and getting answer* berbantuan media *wordwall random cards* menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya menerima materi saja, peserta didik juga merekonstruksi pengetahuan mereka sendiri dengan

membuat pertanyaan dan menjawab pertanyaan tersebut, serta menjelaskan materi yang mereka pahami pada teman sekelasnya. Dengan ini peserta didik akan mudah memahami dan menerima materi dengan baik dibuktikan dengan perolehan rata-rata *posttest* sebesar 84,44 dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,75 artinya terdapat peningkatan hasil belajar kelas eksperimen dengan kategori tinggi.

2. Perbedaan Hasil Belajar Kelas Kontrol Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan dengan Model Pembelajaran *Question Student Have*

Dalam dunia pendidikan, pertanyaan sering kali menjadi jendela utama bagi peserta didik untuk memahami materi lebih mendalam. Dibalik pertanyaan-pertanyaan ini terdapat proses kognitif yang sejalan dengan teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme menekankan pada peran aktif peserta didik dalam membangun pemahaman mereka sendiri melalui refleksi, pemikiran kritis, dan pengalaman langsung. Dalam model pembelajaran *question student have* peserta didik secara aktif mengajukan pertanyaan secara tertulis sesuai dengan langkah-langkah dari model itu sendiri sesuai yang dikemukakan oleh Aryansah (2021) peningkatan hasil belajar terjadi karena penggunaan metode *question student have* yang melibatkan keaktifan peserta didik untuk memperoleh partisipasi peserta didik secara tertulis. Pertanyaan yang diajukan sering kali muncul ketika mereka menghadapi hambatan dalam pemahaman atau ketika mereka ingin memecahkan masalah tersebut. Dengan mengajukan pertanyaan, peserta didik berpartisipasi dalam proses pemecahan masalah yang merupakan aspek penting dari keaktifan dalam pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran *question student have* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya dengan cara memaksimalkan potensi kreativitas membangun pertanyaan secara tertulis. Selain itu juga, mereka diberikan kesempatan untuk menjelaskan tambahan penjelasan dari guru. Dengan ini peserta didik merasa didorong untuk berbicara dan berbagi pemikiran mereka sehingga peserta didik tidak hanya menjadi penerima pasif informasi. Tetapi juga menjadi pembuat pertanyaan. Dengan setiap pertanyaan yang diajukan, mereka membangun jembatan menuju pemahaman yang lebih dalam dan hasil belajar yang lebih bermakna. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata posttest sebesar 78,22 dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,69 artinya terdapat peningkatan hasil belajar kelas kontrol dengan nilai gain ternormalisasi sedang.

3. Perbedaan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol Sesudah Diberikan Perlakuan

Model pembelajaran *giving question and getting answer* berbantuan media *wordwall random cards* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik karena model pembelajaran ini dapat membuat peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran karena bersifat *student center learning*. Keaktifan belajar peserta didik dapat terlihat jelas dengan perilakunya. Seperti peserta didik lebih aktif bertanya dan mengemukakan pendapatnya. Dengan ditambah media *wordwall random cards* membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik. Dalam hal ini model pembelajaran *giving question and getting answer* berbantuan media *wordwall random cards* memiliki langkah-langkah yang efektif untuk merangsang peserta didik

agar dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Berbeda dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *question student have*. Di kelas kontrol, peserta didik hanya diberikan kesempatan untuk membuat pertanyaan terkait materi yang belum mereka pahami. Sehingga proses pembelajaran di kelas kontrol memiliki tahapan yang berbeda dengan kelas eksperimen. Penerapan model *question student have* hanya mendorong peserta didik untuk merumuskan pertanyaan saja karena pemberian jawaban secara singkat dilakukan oleh peneliti sebagai pendidik meskipun diberikan kesempatan untuk menambahkan penjelasan dari guru sebagian peserta didik justru menjadi pasif. Sehingga proses pembelajaran menjadi kurang bermakna dan mempengaruhi pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Hal ini berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal.

Perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terletak pada langkah-langkah yang diterapkan pada proses pembelajaran. Pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *giving question and getting answer* berbantuan media *wordwall random cards* peserta didik tidak hanya membuat pertanyaan saja, tetapi menjelaskan materi yang mereka pahami kepada rekan sekelasnya sehingga akan lebih paham mengenaimateri tersebut. Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *question student have*, peserta didik hanya merumuskan pertanyaan saja, ketika diberikan kesempatan untuk menambahkan penjelasan, mereka merasa tidak percaya diri dan takut pendapatnya salah. Pada akhirnya proses pembelajaran menjadi kurang efektif.

Hasil dari penelitian di kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan meskipun masih sesuai yang diharapkan. Banyak faktor yang menjadi kendala selama proses pembelajaran seperti yang sudah dijelaskan diatas. Jika dilakukan secara optimal tanpa adanya hambatan dan kendala, memungkinkan peningkatan hasil belajar peserta didik akan memperoleh nilai yang lebih tinggi. Maka berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti saat ini bahwa model pembelajaran *giving question and getting answer* berbantuan media *wordwall random cards* lebih baik meningkatkan secara signifikan jika dibandingkan dengan model pembelajaran *question student have*.

KESIMPULAN

Dari penelitian ini maka dapat disimpulkan beberapa poin yaitu: (1) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *giving question and getting answer* berbantuan media *wordwall random cards* pada pengukuran awal dan pengukuran akhir; (2) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *question student have* pada pengukuran awal dan pengukuran akhir; (3) Terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *giving question and getting answer* berbantuan media *wordwall random cards* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *question student have* pada pengukuran akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I. N. G. W., & Dewi, K. S. (2022). The Effect of Wordwall Based Media on Students' Procedure Text Achievement in Ninth Grade Students. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha*, 10(1), 7-13.
- Aryansah, F. (2021). Pelaksanaan Question Student Have Method Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA. *J-Kip (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 2(1), 91-98
- Hasan, J. R., & Habibie, A. (2023). The Effectiveness of Using Wall Word Media in Teaching Vocabulary for EFL Young Learners. *Journal of English Teaching and Linguistic Issues (JETLI)*, 2(3), 122-132.
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). The influence of word wall on students' interest and learning outcomes. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 211-22
- Lestari, S. R., Saleh, A. R., & Muchtar, M. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas XI SMA. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 399-407.
- Makrub, M. (2024). *Using Word-Wall Games to Improve Students' Vocabulary Mastery: A Classroom Action Research at SD IT Permata Insani Islamic School* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Nasir, M. A. (2022). Teori Konstruktivisme Piaget: Implementasi Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis. *JSG: Jurnal Sang Guru*, 1(3), 215-223.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854-2860.

- Safitri, D., Awalia, S., Sekaringtyas, T., Nuraini, S., Lestari, I., Suntari, Y., ... & Sudrajat, A. (2022). Improvement of student learning motivation through word-wall-based digital game media. *IJIM*, 16(6), 189.
- Sasmita, I., Waluyati, I., & Syaifullah. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Tingkat Pemahaman Peserta Didik pada Pembelajaran IPS di SMPN 6 Woja. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 5(2), 1–10.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. In *Alfabeta*.
- Susanti, D. F., Anwar, Y., & Suratmi, S. (2017, October). Penerapan Model Pembelajaran Giving Question and Getting Answer (GQGA) terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Koordinasi di SMA Negeri 10 Palembang. In *Seminar Nasional Pendidikan IPA Tahun 2021* (Vol. 1, No. 1, pp. 469-479).
- Timumun, A. J. (2020). A Comparative Study Between Word Wall And Flash Card To Increase Students' vocabulary Of Viii Grade Students At Smp Negeri 5 Tolitoli. *Jurnal Madako Education*, 6(2).
- Triariani, R. (2020). *The Effectiveness of Word Wall Media to Improve Students' Vocabulary Mastery in Learning English at The Seventh Grade of SMPN 1 Siman Ponorogo* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Wijayanti, S. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Giving Question And Getting Answer (GQGA) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Ekuivalen-Pendidikan Matematika*, 12(1).