



## **Pengaruh Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV di MIS Insan Cendikia**

**Aulia Aisyah<sup>1\*</sup>, Fira Astika Wanhar<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Amal Bakti*

Email: [auliaaisyah245@gmail.com](mailto:auliaaisyah245@gmail.com)\*

### **Abstrak**

Mengaplikasikan model GQGA dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pemikirannya kepada teman lain dan dapat mempelajari ide-ide yang tidak diketahui oleh siswa saat belajar matematika. Penelitian dilaksanakan di sekolah MIS Insan Cendikia, Sumatera Utara pada Desember 2023 sampai Januari 2024. Peneliti menggunakan teknik Total Sampling (Sampel Jenuh) untuk mengumpulkan sampel. Pada saat pengumpulan sampel, peneliti memilih 2 kelas yaitu kelas IV A yang berjumlah 16 siswa untuk dijadikan kelompok eksperimendan kelas IV B yang berjumlah 15 siswa untuk dijadikan kelompok kontrol. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat apakah model pembelajaran GQGA (Giving Question and Getting Answer) berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV di MIS Insan Cendikia.

**Kata Kunci:** Keterampilan berfikir; model pembelajaran GQGA

**Abstract:** *Applying the GQGA model can provide students with the opportunity to convey their thoughts to other friends and can learn ideas that students do not know when studying mathematics. The research was carried out at the MIS Insan Cendikia school, North Sumatra from December 2023 to January 2024. Researchers used the Total Sampling technique (Saturated Sample) to collect samples. At the time of sample collection, the researcher chose 2 classes, namely class IV A, totaling 16 students, to be used as the experimental group and class IV B, totaling 15 students, to be the control group. The purpose of this research was to see whether the GQGA (Giving Question and Getting Answer) learning model) influences the creative thinking skills of class IV students at MIS Insan Cendikia.*

**Keywords:** *Thinking skills; GQGA learning model*

## **PENDAHULUAN**

Guru memerlukan motivasi yang membantu dalam kegiatan pembelajaran agar berhasil. Satu diantaranya adalah menerapkan metode/strategi/model dalam mekanisme belajar mengajar menyampaikan materi. metode/strategi/model belajar mengajar bisa digambarkan seperti rangka kerja dengan fungsi sebagai pedoman bagi guru untuk menerapkan sebuah aktivitas belajar mengajar supaya terlaksana dengan semestinya. Model pembelajaran merupakan suatu acuan yang dilatih untuk membangun rencana pendidikan, memaksimalkan perangkat, dan memandu proses belajar mengajar diruang kelas (Nurdyansyah dan Fahyuni, 2016). Model pembelajaran sebagai suatu struktur yang diberikan secara eksplisit dari pengajar yang menjadi acuan untuk memperoleh sejauh mungkin gaya-gaya yang telah digambarkan sejak awal sampai akhir (Ushuluddin dan Helmiati, 2016). Selanjutnya, model pembelajaran digunakan dalam merancang proses pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan

sintaks hingga akhirnya terlaksana sesuai dengan yang diharapkan, menarik dan lugas (Octavia, 2020) Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan sebuah tindakan pengajaran dan proses belajar mengajar yang dipraktikkan sebagai semacam cara pandang atau kaidah oleh pendidik untuk menjamin bahwa kegiatan pembelajaran terlaksana sesuai harapan dan berhasil sehingga tujuan yang ideal dapat terlaksana.

Model GQGA (Giving Question and Getting Answer) memberikan kesempatan kepada seseorang untuk mengembangkan pemahamannya dengan memberikan kesempatan untuk mengkomunikasikan pikiran atau perasaannya, baik dalam hal-hal yang dipahaminya maupun hal-hal yang belum diketahuinya, untuk mendorong siswa agar lebih kreatif (Ayuningsih & Ciptahadi, 2020). Menurut Prabawati & Sumantri dalam Alfian (2021) model pembelajaran ini membimbing siswa untuk bekerja secara berkelompok dan mempersilahkan siswa yang berbeda untuk mengulangi kembali materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru dan dimaksudkan untuk mengangkat kelas dari iklim pembelajaran yang monoton menjadi iklim pembelajaran yang menyenangkan. Model GQGA menunjukkan bahwa pendidik berlatih bersama siswa dengan memberikan mereka kesempatan untuk memulai pemikiran mereka yang belum dipahami oleh siswa lain (Sudirman, 2015).

Zain et al, (2018) mengemukakan bahwa terdapat beberapa tahapan dalam menerapkan Model GQGA, yaitu:

1. Memberikan kertas yang sudah dibagi dua kepada peserta didik
2. Kertas yang di bagi menjadi 2 bagian akan dipasakngkan. Satu potongan kertas diberi nama "Kertas Soal/Tanya", sedangkan potongan lainnya diberi nama "Kertas Jawaban". Kemudian, setiap siswa diminta untuk menyelesaikan pernyataan pada kedua makalah tersebut.
  - a) Potongan 1 : Saya sudah paham mengenai.....
  - b) Potongan 2 : Saya kurang paham mengenai.....
3. Peserta didik membentuk regu yang setiap bagiannya terdapat 4 atau 5 peserta didik.
4. Tiap regu menunjuk wakil yang akan maju ke depan kelas untuk menentukan pertanyaan atau reaksi atau jawaban pada kertas 1 dan 2 sehubungan dengan mata pelajaran yang dapat mereka jawab dan pahami.
5. Kemudian, para wakil setiap kelompok akan memilih dan membacakan dengan teliti pertanyaan atau reaksi/jawaban yang dipilih dan mempresentasikannya. Jika tidak seorangpun mampu menjawab pertanyaan maka guru membantu memberikan solusi.
6. Diakhir, guru menyampaikan dan menarik kesimpulan.

Keterampilan merupakan kecakapan/kemampuan yang ada di dalam diri seseorang untuk menyelesaikan suatu tindakan atau kegiatan dalam memenuhi suatu tugas. Sedangkan berpikir kreatif adalah pikiran yang dapat menumbuhkan ide atau konsep baru untuk menghasilkan solusi yang mengejutkan namun bernilai dalam menanggulangi/ memecahkan permasalahan.

Menurut Eragamreddy (2013) keterampilan berpikir kreatif adalah kemampuan yang menawarkan sudut pandang yang mengarah pada pengungkapan baru, teknik baru, sudut pandang baru (fresh perspective), dan lebih jauh lagi pendekatan yang lebih baik dalam menyelesaikan permasalahan penuh dengan kreativitas dan beragam. Berpikir kreatif ini diciptakan dengan menunjukkan ide-ide berbeda kepada siswa, yang

kemudian mereka memanfaatkan dalam berpikir kritis. Kemampuan berpikir kreatif ditunjukkan dengan banyaknya rangkaian pilihan yang dimunculkan. Kemampuan berpikir kreatif ini memang patut untuk ditingkatkan agar SDM yang kita miliki tidak kalah dengan orang lain. Keterampilan berpikir kreatif ini dapat diperkuat dengan konsentrasi belajar matematika, karena pada penyelesaian matematika terdapat langkah-langkah perencanaan atau pemahaman dalam materi sehingga memerlukan kreativitas dalam menyelesaikannya. dapat membantu seseorang dalam menangani permasalahan pada matematika (Panjaitan & Surya, 2017). Penting juga untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif agar dapat meningkatkan kemampuan siswa ke tingkat yang lebih tinggi sehingga siswa dapat menghadapi tantangan di masa depan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas di kelas IV MIS Insan Cendikia menyampaikan saat pelajaran matematika berlangsung, guru menggunakan model ceramah ataupun diskusi tetapi masih banyak siswa yang belum paham sehingga siswa kurang mengerti dan malas menyelesaikan tugas-tugas yang diberi guru. Sebagian siswa kurang serius dalam memperhatikan guru saat menjelaskan. Akibatnya hanya sedikit siswa yang menyelesaikan soal - soal yang diberi guru dan yang lain bercerita dengan teman, bermain dan diam saja. Hal tersebut menjadi berpengaruh dalam kemampuan berpikir kreatif siswa. Kurangnya kemampuan berpikir kreatif siswa diduga dipengaruhi oleh model pengajaran dan pembelajaran yang digunakan oleh guru. Penggunaan model-model yang kurang kreatif dan membosankan, misalnya saja model bicara/ceramah atau diskusi, dapat menjadikan siswa merasa lelah dan kurang aktif dalam aktivitas belajar matematika

Peneliti menganalisis, solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan memanfaatkan model pendidikan dan pembelajaran GQGA (Giving Question and Getting Answer). Mengaplikasikan model GQGA dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pemikirannya kepada teman lain dan dapat mempelajari ide-ide yang tidak diketahui oleh siswa saat belajar matematika. Model GQGA memungkinkan siswa untuk mememikirkan pelajaran yang hampir tidak mereka pahami.

Dalam penelitian yang relevan seperti Gunarti & Sodikin (2022) dengan judul "Pembelajaran Pemahaman Matematika Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Aktif Tipe Giving Question And Getting Answer (GQGA)". Penemuan yang diperoleh skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 79,33 yang termasuk dalam kategori sangat baik secara umum, dimana nilai siswa yang paling tinggi adalah 100 dan yang paling rendah adalah 60. Sedangkan untuk ketuntasan belajar siswa ditunjukkan sebesar 80,0%. siswa mendapat nilai di atas KKM dan 20,0% di bawah nilai KKM.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk untuk melihat apakah model pembelajaran GQGA (Giving Question and Getting Answer) berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV di MIS Insan Cendikia.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen (Quasi Experimental Design). Berdasarkan Sugiyono (2020:118) Quasi Experimental Design ialah hasil desain dari pengembangan true experimental design. Penelitian dilaksanakan di sekolah MIS Insan Cendikia, Sumatera Utara pada Desember 2023 sampai dengan Januari 2024.

Alasan sekolah ini dipilih dikarenakan permasalahan yang dipusatkan oleh peneliti itu berkaitan dengan fenomena yang diperhatikan disekolah tersebut.

Peneliti menggunakan teknik *Total Sampling* (Sampel Jenuh) untuk mengumpulkan sampel. Pada saat pengumpulan sampel, peneliti memilih 2 kelas yaitu kelas IV A yang berjumlah 16 siswa untuk dijadikan kelompok eksperimendan kelas IV B yang berjumlah 15 siswa untuk dijadikan kelompok kontrol. Variabel dalam penelitian ini ditentukan peneliti untuk didalami sampai dapat menarik kesimpulan (Sugiyono, 2020:68). Variabel penelitian adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas ( $X_1$ )  
 Variabel independent ( $X_1$ ) pada riset berikut yakni penggunaan Model Pembelajaran Konvensional.
2. Variabel Bebas ( $X_2$ )  
 Variabel independent ( $X_2$ ) pada riset berikut ialah Model Pembelajaran GQGA (*Giving Question And Getting Answer*).

Dalam melaksanakan penelitian, peneliti memerlukan dua kelompok kelas untuk yakni kelas IV A menjadi kelas eksperimen serta kelas IV B menjadi k kelas kontrol. Desain penelitian bisa dirumuskan pada tabel berikut:

Kelas	Pre-Test	Perlakuan (Treatment)	Post-Test
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan:

- O<sub>1</sub> : Pretest kelas eksperimen sebelum menggunakan model pembelajaran GQGA (*Giving Question And Getting Answer*)
- X : Model Pembelajaran GQGA (*Giving Question And Getting Answer*)
- O<sub>2</sub> : Posttest kelas eksperimen setelah menggunakan pembelajaran GQGA (*Giving Question And Getting Answer*)
- O<sub>3</sub> : Pretest kelas kontrol sebelum menggunakan pembelajaran konvensional.
- : Pembelajaran Konvensional
- O<sub>4</sub> : Posttest kelas kontrol sesudah menggunakan pembelajaran konvensional

Peneliti melakukan riset dengan memakai teknik analisa data kuantitatif, artinya memeriksa dan meneliti data dengan cara menghitung angka dan kemudian membuat kesimpulan.

### Uji Validitas

Uji validitas tes dilakukan mengetahui tingkat valid sebuah instrumen untuk mendapatkan hasil penelitian yang akurat. Rumus yang digunakan yakni korelasi produk momen sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum X_1 Y - (\sum X_1) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{[N \cdot \sum X^2 - (\sum X_1)^2][N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Sumber : (Siyoto & Sodik, 2015)

Keterangan :

- r<sub>xy</sub> : Koefisien korelasi diantara variabel X dengan Y
- X : Skor tiap item
- Y : Skor keseluruhan tiap item

N : Banyaknya subyek eksperimen

Menurut Setyawan (2022) dalam uji validitas, pengambilan keputusannya meliputi

1. Bila taraf sig < 0,05 maka dinyatakan valid.
2. Bila taraf sig > 0,05 maka dinyatakan tidak valid.

Selain dengan rumus korelasi product moment peneliti juga menggunakan aplikasi SPSS Versi 20.0 dengan tahapan sebagai berikut.

1. Mengimput data pada SPSS.
2. Memasukkan variabel pada kolom *Variabel View*.
3. Selanjutnya memasukkan hasil tes ke kolom *Data View*.
4. Setelah mengimput data yang sesuai dan lengkap, selanjutnya menganalisis validitas dengan mengklik menu *Analyze*, dan klik pilih *Correlate*. Selanjutnya, pilih dan klik *Bivariate*.
5. Setelah memilih *Bivariate*, pindahkan seluruh variabel/data pada kolom 'Variabel' di SPSS, lalu dalam '*Correlation Coefficients*' pilih *Pearson*, serta dalam kolom 'Test of Significance' pilihlah *Two-Tailed*, selanjutnya berilah *Check/Centang* di '*Flag Significant Correlations*'. Kemudian klik OK.

### Reabilitas Tes

Realibilitas instrumen tes dianalisis dengan menggunakan SPSS 20.0. Dalam uji reabilitas, keputusan ditentukan jika tes memiliki skor *Alpha* minimal 0,6 maka tes bisa dikatakan reliabel. Tahapan mencari skor alpha reliabilitas menggunakan SPSS 20.0 adalah sebagai berikut:

1. Menimput data Variabel ke dalam kolom *Variabel View*.
2. Kemudian masukkan data (nilai tes) ke dalam kolom *Data View*.
3. Selanjutnya melakukan Analisis Reliabilitas melalui opsi *Analyze* – klik *Scale*, dan klik *Reliability Analysis*. Lalu geser semua data tersebut pada kolom kanan dan pilih pilihan *Alpha*.
4. Setelah menyesuaikan model, Klik opsi Statistika, lalu pada opsi '*Descriptives For*', memilih kolom (berilah tanda centang/check) dalam *Scale* serta *Scale If Item Deleted*
5. Selanjutnya pilih *Continue* dan setelah itu pilih OK untuk melihat hasil dari temuannya.

### Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk mengevaluasi data yang telah diperoleh. Analisis seperti ini penting untuk menjelaskan serta meringkas hasil penelitian seperti jumlah data, skor maksimum, skor minimum, mean, dll. Adapun peralatan yang digunakan guna menghitung analisa statistik deskriptif yaitu SPSS 20.0.

Menurut Raharjo (2019) adapun langkah-langkah dalam mencari hasil analisis deskriptif, yaitu :

1. Masukkan data ke kolom *Variabel View*. Lalu, kemudian masukan data hasil pretest serta posttest golongan eksperimen serta kontrol.

2. Selanjutnya pilih *Analyze*, kemudian pilih *Descriptive Statistic* dan pilih *Descriptives*, lalu memindahkan data dari kiri *Descriptives* ke *Variable(s)* lalu klik *Ok*. Kemudian lihat hasilnya.

### Uji Prasyarat Analisis

Hipotesis memerlukan uji prasyarat analisis, yang dipergunakan peneliti pada riset berikut, yakni:

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk menilai apakah data bersumber dari distribusi normal ataukah tidak. Peneliti menggunakan *Shapiro-Wilk* dengan rumus yaitu:

$$D = \sum_{i=1}^n (X_1 - \bar{X})$$

Keterangan:

- $X_1$  : Angka ke i pada data  
 $X$  : Rata-rata data

Menurut Raharjo (2017) pada pengujian *Shapiro-Wilk* pengambilan keputusannya yakni:

1. Bila taraf Sig > 0,05 maka nilai residual berdistribusi normal.
2. Bila taraf Sig < 0,05 maka nilai residual berdistribusi tidak normal.

Untuk melakukan pengujian normalitas, peneliti menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada program SPSS 20.0. Langkah –langkahnya adalah:

1. Memasukkan data ke dalam kolom atau tabel yang sesuai pada Program SPSS.
2. Analisis menggunakan *Unstandardized residual* dengan cara *Analyze-Regression-Linear*. Lalu masukkan variabel X1 (Sebelum memakai model GQGA) kemudian masukan variabel X2 (Sesudah memakai GQGA) ke *Independent (s)*.
3. Lalu pilih *save* pada bagian *Residual*, ceklislah *Unstandardized*.
4. Kemudian pilih opsi *Continue dan Ok* maka akan muncul tampilan variabel baru. Lalu pilih opsi *Analyze*, lalu klik *Non-Parametric Test, Legacy Dialog*.
5. Masukan variabel *Unstandardized residual* ke kotak *Test Variabel*. Lalu di *Test Distribution* ceklis normal. Lalu Klik *Ok*.

2. Uji Homogenitas

Homogenitas digunakan untuk mengevaluasi apakah variasi pada populasi homogen atau tidak. Rumus yang digunakan adalah uji *Homogeneity of Variance* atau Uji *Levene*. Adapun rumusnya yaitu :

$$F = \frac{\text{Variansi Besar (Vb)}}{\text{Variansi Kecil (Vk)}}$$

Menurut (Rozali, 2020) dalam uji *Levene* pengambilan keputusannya yakni:

- Bilamana taraf Sig > 0.05, maka distribusi data homogen
- Bilamana taraf Sig < 0.05, maka distribusi tidak homogen

Peneliti menggunakan alat uji yaitu SPSS 20.0 untuk menguji homogenitas. Terdapat langkah-langkah penggunaan SPSS 20.0 dalam mencari uji homogenitas, yaitu sebagai berikut:

1. *Entry Data* ke dalam tabel yang tersedia. Tekan *Analyze*, kemudian pilihlah opsi *Compare Means*, tekan *One Way Anova*.
2. Lalu muncul *window* dan letakkan variabel X1 ke dalam kolom *Dependent* dan Kode ke dalam kolom *Factor*. Lalu Ceklis *Homogeneity of variance test*. Tekan *Continue*.
3. Klik Ok untuk menyelesaikan langkah, nanti muncul *window*. Nantinya yang dilihat adalah tabel *Test of Homogeneity of Variances*.

### Uji Hipotesis

#### 1. Uji N-Gain

Menurut Raharjo (2020) Normalized gain berarti mengukur hasil suatu metode atau model dengan membandingkan kelompok kontrol dan eksperimen. Gain Score merupakan pembeda selisih antara hasil post-test dan pre-test. Pengujian N-gain score dapat digunakan jika terdapat pengaruh yang besar antara rata-rata skor post-test kelompok kontrol dengan kelompok uji coba. Persamaan untuk mengerjakannya adalah:

$$\text{N-gain} : \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{maksimum skor} - \text{skor pretest}}$$

Pada N-Gain terdapat perolehan nilai N-Gain Score yaitu :

Persentase	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 50	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber : Hake (dalam Raharjo, 2020)

Adapun langkah-langkah untuk menguji menggunakan N-gain, yaitu:

1. Masukkan skor pretest dan posttest masing-masing kelas yang digunakan, lalu masukkan ke SPSS. Lalu, pilih menu *Transform*, lalu pilih *Compute Variable*. Lalu di bagian *Target Variable* tulis Post\_kurang\_pre. Pada *Numeric Exspression* masukan nilai posttest – pretest. Lalu Ok.
2. Lalu pilih lagi menu *Transform*, lalu pilih *Compute Variable*. Lalu di bagian *Target Variable* tulis Skorideal\_Kurang\_Pre dalam *Numeric Exspression* masukan nilai skorideal– pretest. Lalu Ok.
3. Lalu membagi hasil dari yang didapat menggunakan menu *Transform*, lalu pilih *Compute Variable*. Lalu pada bagian *Target Variable* tulis NGain\_Score. Lalu nilai Post\_Kurang\_pre/Skorideal\_Kurang\_pre, lalu oke. Jika ingin menggunakan persen, diklik lagi menu *Transform*, lalu pilih *Compute Variable*. Lalu pada bagian *Target Variable* tulis NGain\_persen, pada *Numeric Exspression* nilai NGain\_Score\*100, Lalu oke.
4. Pilihlah menu *Analyze*, tekan *Descriptive Statistics*, Lalu pilih *Explore*. Kemudian masukan NGain\_Persen ke dalam kolom *Dependent list* dan kelas(kelompok) ke kolom *factor*, lalu pilih Oke.

## 2. Uji Koefisien Determinasi

Sugiyono (2020:214) menyatakan bahwa pengujian koefisien determinasi diperlukan untuk mengetahui pengaruh variasi variabel. Koefisien determinasi ditentukan dengan menggunakan kuadrat koefisien koneksi yang diperoleh dan kemudian dikalikan dengan 100 persen. Koefisien determinasi ini ditentukan pada bentuk persentase. Persamaan mencari determinasi yaitu :

$$D = R^2 \times 100\%$$

Untuk melakukan uji koefisiensi determinasi, peneliti menggunakan alat uji yaitu SPSS 20.0. Adapun langkah - langkah untuk mencari nilai koefisiensi determinasi menggunakan SPSS 20.0 yaitu :

1. Masukkan data ke dalam SPSS dan masukkan ke Variabel ke dalam kolom *Variabel View*.
2. Pilih *Analyze*, lalu pilih *Regression* dan pilih *Linear*.
3. Lalu masukkan X\_Variabel\_Bebas masukkan kedalam kolom *Independent(s)*. Untuk Y\_Variabel\_Terikat dimasukkan kedalam kolom *Dependent*.  
Lalu klik OK.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Deskripsi Data

Penelitian dilakukan disekolah MIS Insan Cendikia Semester Genap Tahun Pelajaran 2023/2024. Subjek penelitian adalah kelas IV A dengan jumlah siswa sebanyak 16 orang sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan model GQGA dan kelas IV B dengan jumlah siswa sebanyak 15 orang sebagai kelompok kontrol dengan model konvensional. Subjek penelitian akan diajarkan materi yang sama yakni bangun ruang materi kubus dan balok. Tes yang digunakan berupa pilihan berganda yang sudah diuji kevalidannya. Dan tes ini juga yang akan digunakan selama pembelajaran.

Tujuan penelitian dilakukan ialah memahami bagaimana model pembelajaran GQGA memberikan pengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif pelajar kelas IV di MIS Insan Cendikia. Mengingat tujuan penelitian, peneliti melakukan analisis untuk dampak pengaruh model GQGA pada keterampilan berpikir kreatif siswa. Sebelum melakukan analisis, tes sebagai instrumen penelitian terlebih dahulu diuji keabsahan/kevalidannya dengan memberikannya kepada siswa kelas VI. Tes terdiri dari 15 pertanyaan dan hasil pengujian terdapat 10 soal yang valid. Selanjutnya soal yang valid diberikan kepada sampel penelitian.

Mengingat penelitian menjadikan kelas IVA sebagai suatu kelompok eksperimen maka diperoleh informasi bahwa nilai pre-test sebelum menggunakan model GQGA pada keterampilan berpikir kreatif sangat rendah, hal ini terlihat melalui hasil rata-rata (mean) sebesar 30,63. Kemudian peneliti menerapkan model GQGA terhadap keterampilan berpikir kreatif, memperoleh nilai post-test dengan rata-rata (mean) sebesar 70,62. Pada kelas VB sebagai kelas kontrol diperoleh informasi bahwa skor pre-test sebelum menggunakan model konvensional terhadap keterampilan berpikir kreatif dengan rata-rata (mean) sebesar 30,67 dan post-test sebesar 58,67. Perbedaan yang sangat besar terdapat pada siswa kelas IVA sebagai kelompok uji coba dan kelas IVB sebagai kelompok kontrol. Ada anggapan bahwa nilai rata-rata kelompok uji coba yang



menggunakan model GQGA pada keterampilan berpikir kreatif lebih unggul dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan model konvensional.

**a. Uji Validitas tes**

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Tes

Nomor Soal	Pearson Correlation	Nilai Sig.	Keterangan
1	0,530	0,016	V
2	0,637	0,003	V
3	0,052	0,829	TV
4	0,492	0,028	V
5	0,529	0,017	V
6	0,125	0,061	TV
7	0,621	0,003	V
8	0,621	0,003	V
9	0,456	0,043	V
10	0,130	0,584	TV
11	0,554	0,011	V
12	0,551	0,012	V
13	0,195	0,410	TV
14	0,626	0,003	V
15	0,186	0,432	TV

Dari tabel tersebut sebanyak 15 soal diuji memakai aplikasi SPSS versi 20. Ada 10 pertanyaan dengan keterangan V yakni Valid yakni, soal nomor 1, 2, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 12, 15 dan terdapat 5 soal dengan keterangan TV atau tidak valid, yaitu soal nomor 3, 6, 10, 13 juga 14. Dengan demikian soal tes yang digunakan dalam penelitian berjumlah 10 soal.

**b. Uji Reabilitas Tes**

Berdasarkan pengambilan keputusan bahwa tes dinyatakan reliabel bila memiliki skor Alpha > 0,6.

Tabel 2. Hasil Uji Reabilitas Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.813	10

Dapat dilihat pada tabel *reability statics* menunjukkan hasil analisis uji reabilitas dengan *Cronbach's Alpha* = 0,813 dari 10 item. Maka 0,813 > 0,6 yang menunjukkan bahwa total reliabel.

**2. Analisis Deskriptif**

Sebelum melakukan analisis pengaruh model GQGA terhadap pada keterampilan berpikir kreatif, pertama-tama penting untuk memperlihatkan hasil penelitian terhadap subjek penelitian. Berikut tabel hasil pre-test dan post-test siswa dari kelompok eksperimen dan kontrol.

Tabel 3. Nilai Pretest dan Posttest Kelas V A (Eksperimen)

No	Responden	Pretest	Posttest
1.	1.	50	60
2.	2.	20	70
3.	3.	40	60
4.	4.	50	50
5.	5.	20	50
6.	6.	30	70
7.	7.	30	40
8.	8.	20	50
9.	9.	40	60
10.	10.	10	50
11.	11.	30	70
12.	12.	20	80
13.	13.	40	60
14.	14.	40	70
15.	15.	10	40
<b>Jumlah</b>		<b>460</b>	<b>880</b>
<b>Rata - rata</b>		<b>30,67</b>	<b>58,67</b>

Tabel 4. Nilai Pretest dan Posttest Kelas IV B (Kontrol)

No	Responden	Pretest	Posttest
1.	1.	40	60
2.	2.	50	70
3.	3.	40	60
4.	4.	10	50
5.	5.	10	50
6.	6.	30	70
7.	7.	10	40
8.	8.	40	50
9.	9.	20	60
10.	10.	30	50
11.	11.	40	70
12.	12.	50	80
13.	13.	20	60
14.	14.	50	70
15.	15.	20	40
<b>Jumlah</b>		<b>460</b>	<b>880</b>
<b>Rata - rata</b>		<b>30,67</b>	<b>58,67</b>

Setelah melihat hasil posttest dan pretest pada kelompok kontrol dan eksperimen, peneliti mengolah data menggunakan SPSS 20.0. Berikut hasil disajikan:

Tabel 5. Hasil Deskripsi Data

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	16	10	50	30.63	12.894
Post-Test Eksperimen	16	50	90	70.62	13.401
Pre-Test Kontrol	15	10	50	30.67	14.864
Post-Test Kontrol	15	40	80	58.67	11.872
Valid N (listwise)	15				

Seperti terlihat pada tabel di samping, terlihat jelas bahwa terdapat data yang diperoleh dari kelas kontrol dan eksperimen. Kelas eksperimen menggunakan model GQGA dalam pembelajaran dan kelompok kontrol menggunakan model konvensional. Penjelasan atas data dari per variabel adalah sebagai berikut:

- 1) Pada Pre-Test kelas eksperimen terdapat skor paling minimal yaitu 10, skor tertinggi yaitu 50, dan skor rata-rata (Mean) adalah 30,63. Dengan standar deviasi adalah 12,894.
- 2) Post-Test untuk kelas eksperimen skor minimum yakni 50, skor paling tinggi yakni 90, serta skor rata-ratanya (Mean) adalah 70,62, dengan standar deviasi yaitu 13,401.
- 3) Pre-Test kelas kontrol nilai paling minimal adalah 10, nilai paling tinggi adalah 50, nilai rata-rata (Mean) adalah 30,67, dengan standar deviasi 14,864.
- 4) Post-Test kelas kontrol skor paling rendah yakni 40, skor paling tinggi yakni 80, nilai rata-ratanya (Mean) adalah 58,67 dan standar deviasi 11,872.

### 3. Uji Persyaratan Analisis

Kemudian dilakukan uji kenormalan dan homogenitas. Pada pengujian normalitas terdapat hasil estimasi, yaitu kelas eksperimen (Pre-Test = 0,149 > 0,05 dan Post-Test = 0,090 > 0,05) dan kelas kontrol (Pre-Test = 0,066 > 0,05 dan Post-Test = 0,279 > 0,05), dan itu berarti bahwa data kedua kelompok normal. Kemudian dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan Levene dengan hasil perhitungan skor Sig Based On Mean senilai 0,668 > 0,05 yang berarti homogen.

#### a) Uji Normalitas

Peneliti melakukan pengujian normalitas menggunakan SPSS 20.0. Adapun tabel hasil pengujian normalitas:

Tabel 6. Uji Normalitas

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Keterampilan Berpikir Kreatif	Pre-Test Eksperimen (GQGA)	.204	16	.074	.917	16	.149
	Post-Test Eksperimen (GQGA)	.195	16	.104	.903	16	.090
	Pre-Test Kontrol (Konvensional)	.202	15	.102	.890	15	.066
	Post-Test Kontrol (Konvensional)	.167	15	.200*	.931	15	.279

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil pengujian normalitas, terdapat data golongan eksperimen (Pre-Test = 0,149 > 0,05 dan Post-Test = 0,090 > 0,05) dan data kelas kontrol (Pre-Test = 0,066 > 0,05 dan Post-Test = 0,279 > 0,05). Dimana terlihat bahwa data mempunyai taraf signifikansi melebihi 0,05 hingga bisa dinyatakan berdistribusi normal.

#### b) Uji Homogenitas

Sesudah data kelas terdistribusi normal, kemudian menjalankan pengujian homogenitas variasi memakai SPSS 20.0. Adapun data bisa dinyatakan homogen jika nilai Sig > 0,05. Hasil pengujian homogenitas sebagai berikut:

Tabel 7. Uji Homogenitas  
**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Keterampilan Berpikir Kreatif	Based on Mean	.188	1	29	.668
	Based on Median	.236	1	29	.631
	Based on Median and with adjusted df	.236	1	28.757	.631
	Based on trimmed mean	.183	1	29	.672

Berdasarkan tabel 7 diatas diamati skor Sig Based On Mean ialah senilai 0,668 > 0,05, sehingga disimpulkan data seimbang atau sama.

#### 4. Pengujian Hipotesis

##### a) Uji N-Gain

Peneliti juga melakukan uji N-Gain untuk memahami keefektifan model GQGA serta model konvensional dalam penelitian. Dalam hasil pengujian ditemukan bahwasanya skor rata-rata N-Gain untuk golongan eksperimen yaitu 59,19% dan itu skor yang cukup efektif. Sementara N-Gain golongan kontrol yaitu 40,41% yang berarti dikategorikan kurang efektif. Peneliti melakukan pengujian N-Gain memakai SPSS 20.0. Adapun skor N-Gain dari kelas kontrol dan eksperimen dipaparkan dalam tabel berikut:

Tabel 8. Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas		Statistic		Std. Error	
Ngain_Persen	Eksperimen	Mean		59.1939	3.34482
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	52.0646	
			Upper Bound	66.3233	
		5% Trimmed Mean		59.2433	
		Median		57.1429	
		Variance		179.005	
		Std. Deviation		13.37928	
		Minimum		37.50	
		Maximum		80.00	
		Range		42.50	
		Interquartile Range		20.24	
		Skewness		.168	.564
		Kurtosis		-1.179	1.091
		Kontrol	Kontrol	Mean	
95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound			33.6937	
	Upper Bound			47.1423	
5% Trimmed Mean				40.6496	
Median				40.0000	
Variance				147.440	
Std. Deviation				12.14247	
Minimum				16.67	
Maximum				60.00	
Range				43.33	
Interquartile Range				16.67	
Skewness				-.223	.580
Kurtosis				-.468	1.121

Berdasarkan tabel 4.6 dapat dilihat bahwa hasil perhitungan uji N-Gain berarti skor N-Gain pada kelompok eksperimen sebesar 59,19% menunjukkan berada pada interval cukup efektif. Sementara itu, N-Gain kelompok kontrol sebesar 40,41%, yang berarti termasuk dalam klasifikasi kurang efektif.

Maka hal tersebut bisa dibuat simpulan bahwasanya penggunaan model GQGA cukup efektif dipakai sehingga berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa dibandingkan model konvensional.

b) Uji Koefisien Determinan

Peneliti melakukan uji determinan menggunakan aplikasi SPSS 20.0. Tabel berikut menunjukkan konsekuensi pengujian koefisien determinan.

Tabel 9. Hasil Uji Koefisien Determinan

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.846 <sup>a</sup>	.716	.696	7.107

a. Predictors: (Constant), X\_Variabel\_Bebas

Berdasarkan tabel 4.9 diketahui skor *R-Square* ialah 0,716. Untuk mengetahui persentase pengaruh model GQGA pada keterampilan berpikir kreatif pelajar kelas V di SDN 067253 Medan, peneliti melakukan perhitungan dengan rumus berikut:

$$D = r^2 \times 100\%$$

$$D = 0,716 \times 100\%$$

$$D = 71,6\%$$

Jadi kesimpulannya adalah model GQGA mempengaruhi keterampilan berpikir kreatif sebanyak 71,61%

## SIMPULAN

Bersumber analisa data bisa dibuat simpulan bahwasanya keterampilan berpikir kreatif pelajar dengan menggunakan model konvensional termasuk kurang dari pada keterampilan berpikir kreatif pelajar dengan menggunakan model GQGA (*Giving Question and Getting Answer*). Hal tersebut bisa dicermati melalui analisa deskriptif bahwa pada golongan kontrol yang menggunakan model konvensional terdapat nilai *Mean* sebesar 58,67 dan golongan eksperimen yang menggunakan model GQGA (*Giving Question and Getting Answer*) terdapat nilai *Mean* sebesar 70,62. Bersumber pengujian hipotesis bahwasanya model GQGA (*Giving Question and Getting Answer*) berdampak pada keterampilan berpikir kreatif pelajar kelas IV di MIS Insan Cendekia.

Kondisi tersebut bisa dicermati melalui hasil pengujian N-gain serta koefisien determinan, dimana hasil pengujian N-gain untuk golongan eksperimen yaitu 59,19% yang artinya tergolong kategori cukup efektif sehingga berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa. Adapun besar dampak model GQGA pada keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV di MIS Insan Cendekia adalah sebesar 71,6%.

## REFERENCES

- Alfian, M. A. (2021). *Pengaruh Model pembelajaran Giving Question And Getting Answer terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Materi Relasi Dan Fungsi Kelas IVIII Di MTS Darissulaimaniyyah Trenggalek*. Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.
- Amin, & Sumendap, L. Y. S. (2022). *164 Model Pembelajaran Kontemporer* (1st ed.). Pusat Penelitian LPPM.
- Ayuningsih, N. P. M., & Ciptahadi, K. G. O. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Giving Question and Getting Answer Terhadap Kecerdasan Logis Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 134–142.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36709/jpm.v11i1.10208>
- Eragamreddy, N. (2013). Teaching Creative Thinking Skills. *IJ-ELTS: International Journal of English Language & Translation Studies*, 1(2), 124–145.
- Gunarti, S. S., & Sodikin, A. (2022). Pembelajaran pemahaman matematika pada siswa kelas ii sekolah dasar dengan menggunakan model pembelajaran aktif tipe giving question and getting answer (GQGA). *Journal of Elementary School*, 05(02), 293–301.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013* (Nurdyansyah (ed.); 1st ed.). Nizamia Learning Center.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran* (A. D. Nabila, A. Y. Wati, & A. H. Zein (eds.); 1st ed.). Deepublish.
- Panjaitan, A. H., & Surya, E. (2017). *Creative Thinking (Berpikir Kreatif) Dalam Pembelajaran Matematika* (Issue December, pp. 1–8). researchgate.
- Raharjo, S. (2020). *Cara Uji N Gain Score Data Kelas Eksperimen dan Kontrol dengan SPSS*. youtube. <https://youtu.be/BKLu3zApFMQ>
- Setyawan, D. A. (2022). Petunjuk Praktikum Uji Validitas & Reabilitas Instrumen Pengumpulan Data (Menggunakan Aplikasi SPSS). In *Buku Mata Kuliah Statistika*.
- Sudirman. (2015). Pengaruh Model Belajar Aktif Tipe Giving Question And Getting Answer (GQGA) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Gema Wiralodra*, 7(1), 1–6.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); 2nd ed., Issue September). Penerbit Alfabeta Bandung.
- Ushuluddin, F., & Helmiati, H. (2016). *Model Pembelajaran* (L. Susanti (ed.); 1st ed., Issue December). Aswaja Pressindo.
- Zaini, H., Munthe, B., & Aryani, S. A. (2018). *Strategi Pembelajaran Aktif* (A. G. Andoko (ed.); 10th ed.). Insan Madani Islamic Publisher and CTSD enhancing teaching and learning.