

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GIVING QUESTIONS GETTING ANSWERS* MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X SMA N 2 YOGYAKARTA

THE EFFECTS OF USING GIVING QUESTIONS GETTING ANSWERS LEARNING MODEL AND AUDIO VISUAL MEDIA ON THE GRADE X STUDENTS' LEARNING MOTIVATION AND COGNITIVE ACHIEVEMENT IN SMA N 2 YOGYAKARTA

Anggita Dwi Wardani dan Supahar
anggitadwi211@gmail.com dan supahar@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Giving Questions and Getting Answers* menggunakan media audio visual terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik kelas X SMA N 2 Yogyakarta, (2) mengetahui model pembelajaran yang paling berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas X SMA N 2 Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian kuasiekperimen dengan desain faktorial 3x2. Kelayakan instrumen pengambilan data didasarkan pada validitas isi menggunakan *V Aiken*, validitas empiris menggunakan nilai batas *MNSQ*, dan reliabilitas menggunakan nilai *Alpha Cronbach*. Teknik pengujian prasyarat analisis menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* serta uji homogenitas *Box's M* dan *Levene*, sedangkan teknik pengujian hipotesis menggunakan uji *MANOVA*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penerapan model pembelajaran *giving questions getting answers* menggunakan media audio visual memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik kelas X SMA N 2 Yogyakarta berdasarkan uji *MANOVA* dengan nilai signifikansi 0,001 ($< 0,05$) sehingga hipotesis diterima, (2) model pembelajaran yang paling berpengaruh terhadap motivasi belajar adalah diskusi, sedangkan model pembelajaran yang paling berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif adalah *Giving Questions and Getting Answers*.

Kata-kata kunci: *Giving Questions and Getting Answers*, motivasi belajar, hasil belajar kognitif

Abstract

This research aims to: (1) to know the effects on using Giving Questions and Getting Answers learning model and audio visual media on the grade x students' learning motivation and cognitive learning achievement in SMAN 2 Yogyakarta, (2) to identify which learning model is the most influential on the grade x students' learning motivation and cognitive learning achievement in SMAN 2 Yogyakarta. This research is a quasi experimental research using 3x2 factorial design. The feasibility of data collection instruments based on the validity of the content using the V Aiken, the empirical validity using MNSQ limit value, and reliability using Cronbach Alpha value. The preliminary analysis were tested using Shapiro-Wilk test of normality and Box's M and Levene test of homogeneity, while the hypothesis were tested using MANOVA. The result of this research show that: (1) The application of Giving Questions and Getting Answers learning model with audio visual media gives positive effect on the learning motivation and cognitive learning achievement of grade X students in SMA N 2 Yogyakarta, according to MANOVA test, with the degree of significance 0,001 ($< 0,05$) so that the hypothesis is accepted, (2) The most influential learning model on learning motivation is discussion, while the most influential students' cognitive learning achievement is the Giving Questions and Getting Answers learning model.

Keywords: *Giving Questions and Getting Answers*, learning motivation, cognitive learning achievement

PENDAHULUAN

Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah untuk memperbaiki kualitas pendidikan adalah dengan merevisi kurikulum yang sesuai dengan perkembangan IPTEK. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melakukan perubahan kurikulum, dari kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) menjadi kurikulum 2013 yang berpusat pada peserta didik.

Pada kurikulum 2013, setiap satuan pendidikan harus menyelenggarakan proses pembelajaran secara aktif, interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Peserta didik dituntut harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran di kelas maupun di lingkungan sekolah. Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dalam kurikulum 2013, prinsip pembelajaran yang digunakan meliputi: (1) peserta didik difasilitasi untuk mencari tahu, (2) guru bukan satu-satunya sumber belajar, (3) menggunakan pendekatan ilmiah, (4) pembelajaran berbasis kompetensi, (5) pembelajaran terpadu, (6) pembelajaran dengan jawaban yang memiliki kebenaran multidimensi, (7) pembelajaran berbasis ketrampilan aplikatif, (8) meningkatkan dan menyeimbangkan ketrampilan fisik dan ketrampilan mental, (9) mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat, (10) menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik, (11) pembelajaran berlangsung di rumah, sekolah, dan masyarakat, (12) menerapkan prinsip siapa saja guru, siapa saja peserta didik, dan dimana saja adalah kelas, (13) pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan pembelajaran, (14) pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan kerjasama yang baik antara guru, peserta didik, maupun lingkungan sekolah untuk dapat mewujudkan prinsip pembelajaran sesuai yang tercantum dalam Permendikbud tersebut.

Selama observasi dan kegiatan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA N 2 Yogyakarta, pada kenyataannya prinsip pembelajaran yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tersebut belum sepenuhnya diimplementasikan oleh guru. Di sekolah tersebut, model pembelajaran ceramah dan latihan soal masih banyak digunakan oleh guru dalam pembelajaran fisika. Pembelajaran pada kurikulum 2013, pola pembelajaran berubah

dari *teacher centered* ke arah *student centered*, sehingga metode ceramah dalam pembelajaran di kelas tidak sesuai dengan kurikulum 2013.

Model pembelajaran konvensional masih diterapkan oleh guru di dalam kelas. Guru lebih banyak berperan sebagai informan bagi peserta didik. Materi-materi yang dirasa penting dicatatkan oleh guru di papan tulis. Peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran. Interaksi antara guru dengan peserta didik hampir tidak ada. Keadaan seperti ini membuat peserta didik merasa bosan dengan proses pembelajaran yang hanya didominasi oleh guru. Peserta didik kurang dapat menerima apalagi memahami materi pelajaran sebagai akibatnya motivasi belajar peserta didik menurun. Motivasi belajar penting dalam proses pembelajaran karena mendorong peserta didik untuk mencapai tujuan dan hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, apabila motivasi belajar peserta didik menurun dalam proses pembelajaran hal ini akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya yang kurang optimal.

Kurangnya motivasi belajar peserta didik menjadi salah satu permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran fisika di SMA Negeri 2 Yogyakarta. Kurangnya motivasi belajar terlihat dengan masih banyaknya peserta didik yang tidak memperhatikan ketika guru menyampaikan materi, ada pula yang mengerjakan tugas mata pelajaran lain, serta terdapat peserta didik yang memainkan *gadget*nya saat pembelajaran fisika berlangsung. Hal ini berakibat pada rata-rata hasil belajar fisika belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), yaitu 75. Data hasil Ulangan Tengah Semester (UTS) peserta didik kelas X SMA N 2 Yogyakarta tahun pelajaran 2016/2017 menunjukkan bahwa hanya sekitar 33% yang mendapatkan nilai di atas KKM.

Dalam proses pembelajaran fisika guru diharapkan dapat memilih metode yang dapat melatih peserta didik terlibat aktif di dalamnya. Namun kenyataan yang terjadi, guru cenderung memilih model pembelajaran ceramah ketika menyampaikan materi. Model pembelajaran ceramah memang tidak bisa dihilangkan, tetapi guru dituntut untuk mengembangkan kreativitasnya dalam memilih dan menggunakan model dan media pembelajaran yang lebih banyak melibatkan keaktifan peserta didik dan menciptakan inovasi sehingga pembelajaran berlangsung menyenangkan.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), model belajar terus berkembang baik model belajar untuk personal maupun model yang lebih pada proses belajar secara keseluruhan atau proses belajar

mengajar (PBM). Perkembangan teknologi yang sangat pesat tersebut, yaitu proses belajar mengajar tidak cara konvensional tetapi sudah memanfaatkan media pembelajaran yang bersifat audio visual. (Sundayana, 2015: 196). Pemanfaatan media audio visual sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan belajar.

Perkembangan berbagai macam media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk membantu kelancaran proses pembelajaran di sekolah telah dilakukan sejak awal tahun 1950 (Rusman, 2013). Secara garis besar media dapat berupa media grafis, media audio, media visual, media audiovisual, media proyeksi diam, dan media permainan. Jenis media visual ada berbagai macam dari yang sederhana hingga yang rumit. Guru dapat menciptakan maupun mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis audio visual bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan berpengaruh terhadap kegiatan peserta didik selama proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan dan kondisi peserta didik, sehingga diharapkan peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Seorang guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat termotivasi untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, agar lebih menarik perhatian peserta didik, maka diperlukan variasi media pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dalam proses pembelajaran. Diharapkan dengan menggunakan media audio visual ini peserta didik semakin berminat dan termotivasi untuk mempelajari fisika sehingga proses pembelajaran menjadi lancar. Dengan demikian pembelajaran akan lebih efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Karena pada dasarnya media audio visual mempunyai kekuatan positif yang mampu mengubah sikap pasif menjadi sikap kreatif, kritis, dan dinamis pada diri peserta didik.

Permasalahan kurangnya motivasi belajar peserta didik dan pencapaian hasil belajar yang kurang optimal pernah diteliti oleh Nurul Umayah (2013). Hasilnya menunjukkan bahwa untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat menggunakan model pembelajaran *Giving Questions and Getting Answers*. Model pembelajaran *Giving Questions and Getting Answers* dapat memunculkan daya tarik peserta didik dalam proses pembelajaran. Tujuan yang ingin dicapai melalui penerapan model *Giving Questions and Getting Answers* ini adalah mengarahkan siswa untuk terlibat aktif dalam

proses pembelajaran sehingga motivasi dan hasil belajarnya dapat meningkat.

Penelitian yang terkait dengan model pembelajaran *Giving Questions and Getting Answers* dilakukan oleh Ditya Adi Wahyu Nugroho (2014) tentang menerapkan model pembelajaran *Giving Questions and Getting Answers* untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar dalam mata pelajaran sosiologi. Hasil penelitian menunjukkan keaktifan dan prestasi belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran model *Giving Questions and Getting Answers* mengalami peningkatan yang signifikan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dipandang perlu mempersiapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan peran aktif peserta didik. Oleh karena itu, dilakukan penelitian tentang Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Giving Questions and Getting Answers* Menggunakan Media Audio Visual terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas X SMA N 2 Yogyakarta.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen. Dalam penelitian ini akan dicari pengaruh antara model pembelajaran *Giving Questions and Getting Answers* menggunakan media audio visual dengan model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik kelas X. Oleh karena itu pada penelitian ini digunakan Desain Faktorial 3x2.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA N 2 Yogyakarta pada bulan Maret-April 2017. Penelitian ini bertepatan pada semester genap Tahun Pelajaran 2016/2017.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMA N 2 Yogyakarta, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XMIIA2, X MIIA 7 dan X MIIA 8 SMA Negeri 2 Yogyakarta semester genap Tahun Pelajaran 2016/2017.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian meliputi perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpulan data. Instrumen pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan media audio visual. Instrumen pengumpulan data yang digunakan terdiri dari lembar validasi, angket, lembar observasi, serta soal *posttest* penguasaan materi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes dan non tes. Teknik

pengumpulan data dengan menggunakan tes sebagai bentuk evaluasi hasil belajar kognitif berdasarkan hasil *posttest*. Teknik pengumpulan data dengan non tes dilakukan menggunakan angket. Tujuan dari pengumpulan data secara non tes ini adalah untuk mengetahui hasil motivasi belajar peserta didik, serta keterlaksanaan RPP.

Teknik Analisis Data

1. Telaah Perangkat Pembelajaran

a. Telaah RPP dan Media Audio Visual

- 1) Menghitung rata-rata skor dari setiap komponen aspek penilaian RPP dan Media Audio Visual dengan menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n} \quad (1)$$

Keterangan:

\bar{X} = skor rata – rata

$\sum X$ = jumlah skor

n = jumlah penilai

- 2) Mengkonversikan skor menjadi skala 5

- a) Menghitung rata-rata ideal (M_i) yang dapat dicari dengan menggunakan rumus:

$$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal}) \quad (2)$$

Skor Maksimal Ideal = \sum butir kriteria tertinggi

Skor Minimum Ideal = \sum butir kriteria terendah

- b) Menghitung nilai simpangan baku ideal (SB_i) yang dapat dicari dengan menggunakan rumus:

$$SB_i = \frac{1}{6} (\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal}) \quad (3)$$

- 3) Menentukan kriteria penilaian seperti pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Ideal dalam Skala 5

Rentang Skor Kuantitatif	Kategori
$X > \bar{X}_l + 1,8 SB_i$	Sangat Baik
$\bar{X}_l + 0,6 SB_i < X \leq \bar{X}_l + 1,8 SB_i$	Baik
$\bar{X}_l - 0,6 SB_i < X \leq \bar{X}_l + 0,6 SB_i$	Cukup Baik
$\bar{X}_l - 1,8 SB_i < X \leq \bar{X}_l - 0,6 SB_i$	Kurang Baik
$X \leq \bar{X}_l - 1,8 SB_i$	Sangat Kurang

(Eko Putro Widyoko, 2011 : 238)

b. Analisis Keterlaksanaan RPP

Data keterlaksanaan RPP dianalisis dengan menghitung nilai persentase *Interjudge Agreement* dengan cara sebagai berikut.

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\sum(\text{terlaksana})}{\sum(\text{kegiatan})} \times 100\% \quad (4)$$

2. Analisis Validitas Isi Angket Angket Motivasi Belajar dan Soal *Posttest*

- a. Analisis validitas dianalisis dengan menggunakan prosedur perhitungan koefisien validitas isi (*content validity coefficient*) dengan statistik *V Aiken*. Adapun rumus untuk menghitung statistik *V Aiken* menurut Saifuddin Azwar (2011: 112); Yadiannur dan Supahar (2017: 547) dapat dilihat pada persamaan berikut.

$$V = \frac{\sum S}{n(c-1)} \quad (5)$$

Keterangan:

$S = r - I_0$

c = angka penilaian validitas yang tertinggi

I_0 = angka penilaian validitas yang terendah

r = angka yang diberikan penilai

n = jumlah penilai (*expert*)

Menurut Yang (2011: 6) nilai koefisien validitas isi instrumen yang diperoleh harus bernilai lebih dari 0,69 agar instrumen tersebut dapat memenuhi persyaratan sebagai instrumen yang valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

3. Analisis Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik

- a. Data hasil motivasi belajar peserta didik setelah mengikuti model pembelajaran *Giving Questions and Getting Answers* berupa data ordinal pada angket motivasi belajar dan dikonversikan menjadi data interval dengan menggunakan program *MSI*.
- b. Data hasil belajar kognitif berasal dari skor *posttest*.

4. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis bertujuan untuk menentukan teknik analisis yang tepat apakah menggunakan statistik parametrik atau non parametrik. Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas *Shapiro-Wilk* serta uji homogenitas *Box's-M* dan *Levene*. Pada penelitian ini uji prasyarat analisis menggunakan SPSS 16.0.

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh antara motivasi belajar dan hasil belajar kognitif kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pada penelitian ini uji hipotesis yang digunakan adalah uji MANOVA. Uji ini dapat dilakukan apabila kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen. Perumusan hipotesis adalah sebagai berikut:

H₀: tidak ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Giving Questions and Getting Answers* menggunakan media audio visual terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif siswa kelas X SMA N 2 Yogyakarta.

H_a: ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Giving Questions and Getting Answers* menggunakan media audio visual terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif siswa kelas X SMA N 2 Yogyakarta.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
Deskripsi Data Penelitian

Data pada penelitian ini meliputi data hasil analisis validitas instrumen penelitian, telaah perangkat pembelajaran, keterlaksanaan pembelajaran, motivasi belajar, dan hasil belajar kognitif peserta didik.

Hasil analisis instrumen penelitian dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Analisis Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

Aspek	Angket Motivasi	Soal Posttest
Validitas	1, 6, 9, 12, 17, 25 (butir yang tidak valid)	2, 6 (butir yang tidak valid)
Reliabilitas	0,00	0,97

Data observasi keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Observasi RPP

Pertemuan ke-	Presentase Keterlaksanaan (%)	Kategori
1	78	Tinggi
2	80	Tinggi
3	84	Tinggi

Hasil Pengukuran motivasi belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Pengukuran Motivasi Belajar

Kelas	Rerat a	Simpangan Baku	Nilai	
			Min	Max
Eksperimen 1(GQGA)	69,42	7,90	55,73	95,22
Eksperimen 2(Diskusi)	71,15	9,58	51,28	89,88
Kontrol (Konvensional)	66,33	6,66	49,78	75,45

Hasil pengukuran kemampuan kognitif peserta didik dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Belajar Kognitif

Kelas	Rerat a	Simpangan Baku	Nilai	
			Min	Max

Eksperimen 1(GQGA)	74,07	14,80	39,1	100
Eksperimen 2(Diskusi)	71,36	14,06	47,3	100
Kontrol (Konvensional)	57,65	16,65	30,34	86,96

Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dilakukan pada data motivasi belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik. Rangkuman uji normalitas data motivasi belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Nilai Signifikansi Terhitung	
	Motivasi Belajar	Hasil Belajar
Eksperimen 1 (GQGA)	0,21	0,563
Eksperimen 2 (Diskusi)	0,340	0,292
Kontrol (Konvensional)	0,138	0,177

Rangkuman uji homogenitas data motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Nilai Signifikansi Terhitung	Box's-M	Levene's Test	
		Motivasi Belajar	Hasil Belajar
	0,423	0,624	0,247

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji multivariat MANOVA untuk mengetahui adanya pengaruh motivasi belajar dan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji multivariat MANOVA diperoleh nilai signifikansi terhitung *Hotelling's Trace* sebesar 0,001. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi α (0,05) yang berarti sangat signifikan sehingga H₀ ditolak.

Nilai signifikansi *Test of Between Subjects Effects*, uji multivariat MANOVA dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil *Test of Between Subject Effects*

Sumber	Variabel Terikat	Nilai Signifikansi
Model Pembelajaran	Motivasi Belajar	0,090
	Hasil Belajar	0,000

Uji Perbandingan Terpisah

Uji perbandingan terpisah dilakukan dengan menggunakan *Post Hoc* untuk mengetahui model pembelajaran yang paling berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif peserta

didik. Hasil uji perbandingan terpisah *Post Hoc* diperoleh nilai *Mean Difference Bonferroni* sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Uji Perbandingan Terpisah

Dependent Variable	(I) Mode 1	(J) Model	Mean Difference	Sig.
Motivasi Belajar	GQG A	Diskusi	-1,7264	1,000
	GQG A	Konvensional	3,0932	0,492
	Diskusi	Konvensional	4,8196	0,091
Hasil Belajar	GQG A	Diskusi	2,7027	1,000
	GQG A	Konvensional	16,4190	0,000
	Diskusi	Konvensional	13,7163	0,003

Hasil tersebut menunjukkan bahwa jika ditinjau dari motivasi belajar peserta didik model pembelajaran kooperatif, dalam hal ini diskusi kelompok lebih baik dibandingkan model pembelajaran lainnya. Hal ini sesuai dengan penjelasan Suprijono (2016) bahwa cara untuk memunculkan motivasi belajar peserta didik adalah dengan memfokuskan pada pembelajaran aktif untuk membuat proses belajar menjadi menyenangkan. Salah satu pembelajaran aktif tersebut adalah model pembelajaran kooperatif, dalam hal ini diskusi kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif aktivitas berpusat pada peserta didik dalam bentuk diskusi, mengerjakan tugas bersama, saling membantu, dan saling mendukung dalam memecahkan masalah. Melalui interaksi belajar yang efektif dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mengurangi kejemuhan, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Selanjutnya jika ditinjau dari hasil belajar kognitif peserta didik, model pembelajaran *Giving Questions and Getting Answers* lebih baik dibandingkan model pembelajaran lainnya. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Ditya (2014) hasilnya menunjukkan bahwa model pembelajaran *Giving Questions and Getting Answers* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran *Giving Questions and Getting Answers* merupakan pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil yang bekerja sama untuk memaksimalkan hasil. Dalam model pembelajaran *Giving Questions and Getting Answers* peserta didik saling membantu, berdiskusi, berargumentasi, mengkaji pengetahuan

yang sedang dipelajari, dan mengatasi terjadinya kesalahan memahami konsep sehingga dapat mencapai tujuan belajar yang diharapkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. Ada perbedaan pengaruh penerapan model pembelajaran *Giving Questions and Getting Answers* menggunakan media audio visual terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif siswa kelas X SMA N 2 Yogyakarta berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan MANOVA yang menunjukkan nilai signifikansi $0,001 (< 0,05)$ sehingga hipotesis diterima.
2. Model pembelajaran yang paling berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik adalah model pembelajaran diskusi, kemudian *Giving Questions and Getting Answers*, dan konvensional, sedangkan model pembelajaran yang paling berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik adalah model pembelajaran *Giving Questions and Getting Answers*, kemudian diskusi, dan konvensional

Saran

1. Alangkah lebih baik apabila guru yang bersangkutan bersedia mengajar selama proses penelitian karena guru tersebut lebih banyak memiliki pengalaman mengajar dibanding peneliti, sehingga faktor dari luar yang dapat mempengaruhi hasil penelitian dapat dikontrol dengan baik.
2. Pengujian instrumen penelitian hendaknya melibatkan lebih banyak responden agar hasil validitas maupun reliabilitas menjadi baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2016. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ditya Adi Wahyu Nugroho. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Giving Questions and Getting Answers* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Sosiologi Peserta Didik Kelas X-5 SMA Negeri 3 Boyolali Tahun Ajaran 2013/2014. *Abstrak Hasil Penelitian*. Surakarta: UNS.
- Eko Putro Widyoko. 2011. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kemendikbud. 2016. *Permendikbud No. 22 tentang Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mitra Yadiannur & Supahar. 2017. *Mobile Learning based Worked Example in*

- Electric Circuit (WEIEC) Application to Improve High School Students' Electric Circuit Interpretation Ability. *International Journal of Environmental and Science Education*, 12(3), 547.
- Rostina Sundayana. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika untuk Guru, Calon Guru, Orangtua, dan Para Pecinta Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Saifuddin Azwar. 2012. *Validitas dan Reabilitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yang, Wan-Chi. 2011. Applying Content Validity Coefficient and Homogeneity Reability Coefficiebt to Investigate the Experimental Marketing Scale for Leisure Farms. *Journal of Global Business Management*, Beaverton 7.1.