

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Hamalik dalam Wicaksono et al. (2019) belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan dalam diri seseorang melalui cara-cara bertingkah laku yang baru muncul sebagai hasil dari pengalaman dan latihan. Sedangkan menurut Syaiful Bahri dalam Wicaksono et al. (2019) menyatakan bahwa belajar merupakan rangkaian aktivitas mental dan fisik yang bertujuan untuk mendapatkan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya bersangkutan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dari beberapa pengertian disimpulkan bahwa belajar adalah proses dimana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau pemahaman baru melalui pengalaman, pengajaran, atau interaksi dengan lingkungannya.

Hasil belajar adalah pencapaian atau penguasaan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Sesuai dengan pernyataan Supardi dalam Saragih et al. (2021) “hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Sedangkan menurut Supardi dalam Suhendri dan Mardalena (2015) bahwa “hasil belajar adalah pola-pola perubahan tingkah laku seseorang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor setelah menempuh kegiatan belajar”.

2.1.1.2 Jenis-Jenis Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran, hasil belajar merupakan aspek yang penting untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi melalui evaluasi hasil belajar. Menurut Nana Sudjana dalam Suciati et al. (2022) Benyamin Bloom mengklasifikasikan jenis-jenis hasil belajar, sebagai berikut:

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir. Ketercapaian hasil belajar kognitif terlihat dari hasil tes yang diberikan. Terdapat enam Tingkat di dalam hasil belajar ranah kognitif, yaitu:

- a. Tipe hasil belajar: Pengetahuan
- b. Tipe hasil belajar: Pemahaman
- c. Tipe hasil belajar: Aplikasi
- d. Tipe hasil belajar: Analisis
- e. Tipe hasil belajar: Sintesis
- f. Tipe hasil belajar: Evaluasi

2. Ranah Afektif

Ranah afektif berhubungan dengan sikap dan nilai. Hasil belajar ranah efektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pembelajaran, keaktifan belajar, motivasi yang tinggi, serta menghargai dan menghormati kepada guru mata pelajaran. Yang termasuk ranah afektif yaitu:

- a. *Receiving attending*
- b. *Responding* (Jawaban)
- c. *Valuing* (Penilaian)
- d. Organisasi
- e. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai

3. Ranah Psikomotoris

Ranah psikomotoris berhubungan dengan keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Ranah ini juga berkaitan dengan aktivitas fisik. Terdapat enam tingkatan dalam ranah psikomotoris, yaitu:

- a. Gerakan refleks
- b. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
- c. Kemampuan perseptual
- d. Kemampuan di bidang fisik
- e. Gerakan-gerakan skill
- f. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

2.1.1.3 Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar dapat digunakan sebagai dasar penilaian untuk mengukur dan menilai sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan

pembelajaran. Indikator hasil belajar harus relevan dengan tujuan pembelajaran dan mencerminkan kondisi spesifik dimana peserta didik mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. “Sejalan dengan pendapat Bloom yang membagi indikator hasil belajar dalam 3 ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik” (Byram dan Hu dalam Ricardo dan Intansari, 2017).

Dalam penelitian ini hanya difokuskan pada salah satu ranah dalam teori hasil belajar yaitu hanya pada ranah kognitif saja, dikarenakan nantinya akan mengukur hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif menurut Bloom yang direvisi oleh Anderson dan Krathwohl dalam Haerullah dan Hasan (2021). Disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 2. 1
Indikator Hasil Belajar Kognitif Menurut Anderson dan Krathwohl

No	Keterangan	Indikator
1	Mengingat (<i>Remember</i>): Kemampuan menarik kembali informasi yang tersimpan dalam memori jangka panjang.	- Mengenali (<i>Recognizing</i>) - Menyebutkan (<i>Recalling</i>)
2	Memahami (<i>Understand</i>): Kemampuan mengkonstruksi makna atau pengertian berdasarkan pengetahuan yang dimiliki.	- Menginterpretasi /menafsirkan (<i>Interpreting</i>) - Menunjukkan/memberi contoh (<i>Exemplifying</i>) - Mengklasifikasikan (<i>Classifying</i>) - Meringkas (<i>Summarizing</i>) - Menginferensi (<i>Inferring</i>) - Membandingkan (<i>Comparing</i>) - Menjelaskan (<i>Explaining</i>)
3	Menerapkan (<i>Apply</i>): Kemampuan menggunakan suatu	- Melakukan (<i>Executing</i>) - Menerapkan (<i>Implementing</i>)

No	Keterangan	Indikator
	prosedur guna menyelesaikan masalah.	
4	Menganalisis (<i>Analyze</i>): Menguraikan suatu permasalahan atau menentukan unsur-unsur yang saling berkaitan.	- Membedakan (<i>Deferentiating</i>) - Mengelompokan (<i>Organizing</i>) - Memberi simbol (<i>Attributing</i>)
5	Mengevaluasi (<i>Evaluate</i>): Membuat suatu pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar yang ada.	- Memeriksa (<i>Checking</i>) - Mengkritik (<i>Criticuing</i>)
6	Mencipta (<i>Create</i>): Menggabungkan beberapa unsur menjadi suatu bentuk kesatuan.	- Menghasilkan (<i>Generating</i>) - Merencanakan (<i>Planning</i>) - Memproduksi (<i>Producing</i>)

Sumber: (Haerullah & Hasan, 2021)

2.1.1.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Djamarah dalam Mirdanda (2018) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

1. Faktor internal

- a. Faktor fisiologis, umumnya seperti kondisi kesehatan yang sehat, tidak cacat fisik, dan sebagainya. Hal ini dapat berdampak pada kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- b. Faktor psikologis, pada dasarnya setiap peserta didik memiliki mental berbeda-beda, hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar. Faktor-faktor tersebut melibatkan inat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif.

2. Faktor eksternal

- a. Faktor lingkungan, terdiri dari lingkungan alam dan lingkungan sosial budaya. Lingkungan alam seperti suhu dan kelembapan menjadi pertimbangan penting. Misalnya, belajar siang hari dalam ruangan dengan

ventilasi udara kurang bagus tentu berbeda dengan belajar pada saat pagi hari dengan udara yang sejuk.

- b. Faktor instrumental, keberadaan dan penggunaannya didesain sesuai hasil belajar yang diinginkan. Diharapkan bisa berguna seperti sarana agar tujuan belajar yang sudah direncanakan tercapai. Faktor ini meliputi kurikulum, saran, dan guru.

Pada pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua, yaitu faktor eksternal mencakup fisiologis dan psikologis dan faktor internal mencakup lingkungan dan instrumental.

2.1.1.5 Perbedaan Hasil Belajar dan Prestasi Belajar

Menurut Nasution dalam Djafar et al. (2018) hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran. Sedangkan menurut Sri dalam Ratnasari (2017) mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik dalam proses pembelajaran selama waktu untuk periode tertentu. Dapat diartikan bahwa hasil belajar menitikberatkan pada pemahaman dan penguasaan materi, sementara prestasi belajar lebih menyoroti nilai atau penilaian kuantitatif yang mencerminkan kinerja peserta didik.

Evaluasi terhadap hasil belajar dilakukan setelah tahap proses pembelajaran selesai, sementara evaluasi terhadap prestasi belajar dilakukan setelah beberapa hasil belajar telah dilakukan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar dan prestasi belajar. Prestasi belajar adalah hasil maksimum yang diperoleh peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Ratnasari (2017) prestasi belajar yang diperoleh peserta didik berbeda-beda. Peserta didik yang memiliki prestasi belajar yang tinggi ditandai dengan nilai rata-rata yang tinggi pada rapor begitupun sebaliknya. Sedangkan hasil belajar hanya berupa kemampuan yang diperoleh peserta didik dalam setiap proses pembelajaran baik itu maksimum maupun minimum.

2.1.2 Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer*

2.1.2.1 Pengertian *Giving Question and Getting Answer*

Model pembelajaran berperan penting dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, keberhasilan proses pembelajaran di dalam kelas tergantung bagaimana kepandaian guru dalam menerapkan metode, model, serta strategi pembelajaran sehingga dapat tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Pada kenyataannya masih banyak proses pembelajaran yang berpusat pada guru (*teaching center*) serta masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini menyebabkan peserta didik pasif dalam proses pembelajaran. Agar proses pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student center*) diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik yaitu model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA).

Model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) ditemukan pertama kali oleh Spancer Kagan orang berkebangsaan Swiss pada tahun 1963 (Alkahfiono et al.2023). Model pembelajaran ini dikembangkan untuk melatih kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan, karena pada dasarnya model ini merupakan modifikasi dari metode tanya jawab dan ceramah yang dikolaborasikan dengan menggunakan potongan-potongan kertas sebagai medianya (Alkahfiono et al. 2023). Berdasarkan temuan Nengsih & Oktaria dalam Nadya & Saleh Nasution (2023) dengan menerapkan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* bisa mengoptimalkan hasil belajar peserta didik.

Putri et al. (2023) mengungkapkan bahwa model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* adalah penerapan strategi pembelajaran konstruktivis yang memposisikan siswa sebagai objek, dimana mereka merekonstruksi pengetahuannya sendiri sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator. Model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* juga dapat menarik siswa untuk bertanya, memberikan pendapat dan bekerja kelompok sehingga semua siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran (Aprianti & Edi dalam Subakti & Sigalingging, 2020).

Berdasarkan beberapa ahli pendapat, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) merupakan model

pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk aktif bertanya, berpendapat dan berdiskusi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, interaktif, dan berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

2.1.2.2 Sintak *Giving Question and Getting Answer*

Langkah-langkah model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* menurut Hisyam Zaini dalam Dwi Kurino (2018) adalah:

1. Buat potongan-potongan kertas sebanyak dua kali jumlah peserta didik yang ada dalam kelas.
2. Minta setiap siswa untuk melengkapi pernyataan berikut ini:
Kertas 1: saya masih belum paham tentang.....
Kertas 2: saya dapat menjelaskan tentang.....
3. Bagi siswa ke dalam kelompok kecil, 4 atau 5 orang.
4. Masing-masing kelompok memilih pertanyaan-pertanyaan yang ada (kartu 1), dan juga topik-topik yang dapat mereka jelaskan (kartu 2).
5. Minta setiap kelompok untuk membacakan pertanyaan-pertanyaan yang telah mereka seleksi. Jika ada di antara peserta didik yang bisa menjawab, diberi kesempatan untuk menjawab. Jika tidak ada yang bisa menjawab, guru harus menjawab.
6. Minta setiap kelompok untuk menyampaikan apa yang dapat mereka jelaskan dari kertas 2. Selanjutnya minta mereka untuk menyampaikan ke teman-temanya.
7. Lanjutkan proses ini sesuai dengan waktu dan kondisi yang ada.
8. Akhiri pembelajaran dengan menyampaikan rangkuman dan klarifikasi dari jawaban-jawaban dan penjelasan dari peserta didik.

2.1.2.3 Kelebihan *Giving Question and Getting Answer*

Menurut Suprijono dalam Amin & Sumendep (2022) model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) memiliki kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran lainnya. Kelebihan model pembelajaran ini, diantaranya:

1. Suasana lebih menjadi aktif.
2. Anak mendapat kesempatan baik secara individu maupun kelompok untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti.

3. Guru dapat mengetahui penguasaan anak terhadap materi yang disampaikan.
4. Mendorong anak untuk berani mengajukan pendapatnya.

Pendapat lain disampaikan oleh Yamin dalam Amin dan Sumendep (2022) yang menyatakan bahwa *giving question and getting answer* (GQGA) memiliki kelebihan, diantaranya:

1. Strategi *giving question and getting answer* (GQGA) dapat memperoleh sambutan yang lebih aktif, dibandingkan siswa diberikan ceramah yang bersifat menolong.
2. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan pendapat sehingga nampak mana yang belum jelas atau belum dimengerti.
3. Mengetahui perbedaan-perbedaan pendapat yang ada, yang dapat dibawa kearah suatu diskusi.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *giving question and getting answer* (GQGA) dapat mendorong keaktifan belajar peserta didik dengan memberikan pertanyaan maupun mengemukakan pendapatnya serta memungkinkan guru untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan.

2.1.2.4 Kekurangan *Giving Question and Getting Answer*

Menurut Suprijono dalam Amin dan Sumendep (2022) kekurangan metode *giving question and getting answer* (GQGA), antara lain:

1. Pertanyaan pada hakekatnya sifatnya hanya hafalan.
2. Proses tanya jawab yang berlangsung secara terus menerus akan menyimpang dari pokok bahasan yang sedang dipelajari.

Pendapat lain disampaikan oleh Yamin dalam Amin dan Sumendep (2022) yang menyatakan bahwa kelemahan strategi *giving question and getting answer* (GQGA) adalah proses pembelajaran bisa menimbulkan penyimpangan dari pokok persoalan atau pokok bahasan. Terlebih jika ada kelompok siswa yang memberikan jawaban atau mengajukan pernyataan yang menimbulkan masalah baru dan menyimpang dari pokok persoalan. Guru tidak mengetahui apakah siswa yang bertanya ataupun menjawab telah memahami dan menguasai materi yang telah diberikan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *giving question and getting answer* (GQGA) adalah guru mungkin akan merasa kesulitan menangani perbedaan tingkat pemahaman peserta didik dalam kelas yang heterogen, terutama jika pertanyaan dan jawaban sudah menyimpang dari pokok bahasan. Sehingga saat menerapkan model ini perlu mempertimbangkan karakteristik kelas, materi pembelajaran, dan gaya pembelajaran peserta didik untuk mengoptimalkan kelebihan dan mengatasi kekurangan dalam model ini.

2.1.3 Model Pembelajaran *Question Student Have*

2.1.3.1 Pengertian *Question Student Have*

Model pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran peserta didik. Dimana menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan tujuan pembelajaran peserta didik akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menekankan interaksi, diskusi, dan pemecahan masalah memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan kritis dan memahami konsep secara lebih mendalam. Agar proses pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student center*) diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik yaitu model pembelajaran *Question Student Have*.

Menurut Handayani (2016) model pembelajaran *Question Student Have* merupakan model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk membuat peserta didik aktif bertanya dan mengukur sejauh mana peserta didik memahami materi pelajaran melalui pertanyaan tertulis. Model pembelajaran *Question Student Have* dikembangkan untuk melatih keterampilan dan kemampuan bertanya. Sejalan dengan pernyataan Rusdiana et al. (2022) bahwa penggunaan model *Question Student Have* mempermudah peserta didik lebih aktif dalam membuat pertanyaan dalam bentuk tulisan. Oleh karena itu, model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada peserta didik yang tidak berani bertanya kepada guru atau temanya serta guru bisa melihat kemampuan potensi peserta didik melalui pertanyaan yang diajukanya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Question Student Have* adalah suatu pendekatan dimana guru memfasilitasi peserta didik untuk bertanya melalui tulisan, mencari jawaban, dan memahami materi secara lebih mendalam. Model pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan partisipasi peserta didik, tetapi juga mengajarkan mereka keterampilan berpikir mandiri dan kemampuan untuk menemukan jawaban melalui proses tanya jawab.

2.1.3.2 Sintak *Question Student Have*

Langkah-langkah model pembelajaran *Question Student Have* menurut (Muhsyanur, n.d.) adalah:

1. Guru membagi siswa di dalam kelas menjadi 4 kelompok atau sesuai dengan jumlah peserta didiknya.
2. Guru membagikan potongan-potongan kertas kepada siswa.
3. Guru meminta siswa untuk menuliskan satu pertanyaan yang berkaitan dengan materi Pelajaran (dengan tanpa menuliskan nama).
4. Setelah selesai membuat pertanyaan, guru meminta siswa untuk memberikan kepada teman disamping kirinya. Sesuaikan dengan posisi duduk siswa sebab jika posisi melingkar pertanyaan akan mengikuti arah jarum jam. Asalkan semua siswa mendapat pertanyaan dari temanya.
5. Setelah mendapat kertas pertanyaan, mintalah mereka membacakan pertanyaan tersebut. Jika ingin mendapatkan jawaban dari pertanyaan berikan tanda centang dan jika tidak suruh untuk langsung memberikan lagi kepada teman disampingnya.
6. Setelah kertas pertanyaan kembali pada pemiliknya, minta siswa mengumpulkan kertas yang diberi tanda centang paling banyak dan membacanya.
7. Berikan jawaban kepada masing-masing pertanyaan yang sudah dipilih dengan:
 - Memberikan jawaban yang langsung dan singkat.
 - Menunda pertanyaan hingga waktu yang lebih tepat.

- Mengemukakan bahwa untuk saat ini guru belum mampu menjawab persoalan ini (janjikan jawaban secara pribadi jika memungkinkan).
- 8. Jika waktunya cukup mintalah siswa untuk membacakan pertanyaan yang tidak mendapatkan tanda centang paling banyak.
- 9. Jika jam Pelajaran habis siswa mengumpulkan semua kertas pertanyaan, untuk dapat dijawab beberapa pada jadwal pertemuan yang akan datang.

2.1.3.3 Kelebihan *Question Student Have*

Menurut Ishaac, (2020) model pembelajaran *Question Student Have* memiliki kelebihan, diantaranya:

1. Melatih siswa berpikir kreatif dan mengorganisasi pemahamannya melalui rangkaian pertanyaan.
2. Melatih siswa belajar secara mandiri dan bekerja sama.
3. Mengembangkan keterampilan menulis siswa.
4. Memotivasi siswa untuk lebih aktif karena adanya kemudahan dan kebebasan dalam membuat pertanyaan berdasarkan materi yang dipahami.
5. Pembelajaran terkesan santai.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Question Student Have* mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Model ini juga membantu peserta didik melatih keterampilan merususkan dan menyampaikan pemikiran mereka.

2.1.3.4 Kekurangan *Question Student Have*

Menurut Ishaac, (2020) kekurangan model pembelajaran *Question Student Have*, diantaranya:

1. Guru harus lebih aktif mengontrol aktivitas siswa.
2. Membutuhkan waktu yang lama sebab setiap siswa harus mendapatkan giliran menjawab dan membahas pertanyaan yang diterima.
3. Terkadang ada siswa pasif karena ketidakpercaya diriaanya
4. Tidak semua materi dapat menerapkan model pembelajaran *question student have*

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *question student have* adalah memungkinkan beberapa peserta didik

merasa kebingungan dan kesulitan karena terlalu banyak memproses banyak informasi secara aktif. Selain itu, beberapa peserta didik mungkin merasa kebingungan untuk merumuskan pertanyaan, sehingga dapat menghambat partisipasi mereka dalam pembelajaran.

2.1.4 Media Pembelajaran *Wordwall Random Cards*

2.1.4.1 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang membawa pesan dan informasi antar pendidik dengan peserta didik. Media pembelajaran berperan penting dalam menyalurkan pesan pada kegiatan pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Menurut Gunawan & Ritonga (2019) media pembelajaran dibedakan menjadi beberapa golongan, secara umum media pembelajaran dibagi sebagai berikut:

1. Media Audio

Media audio adalah alat bantu mengajar yang berhubungan dengan bunyi-bunyian atau Indera pendengaran. Contohnya seperti radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan lain sebagainya. Media ini sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran kemampuan berbahasa khususnya aspek berbicara karena dapat melatih keterampilan ekspresi lisan dan komprehensi lisan.

2. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat saja. Media ini hanya menampilkan gambar atau visual yang didalamnya terdapat pesan-pesan pembelajaran. Jadi, media visual adalah alat bantu mengajar yang berhubungan dengan Indera penglihatan. Jenis media ini berupa gambar, tulisan dan lain sebagainya.

3. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Beberapa contoh media audio visual adalah film, video, program TV dan lain-lain. Sehingga penggunaan media audio visual dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran yang berfungsi memperjelas atau mempermudah dalam memahami bahasa yang sedang dipelajari.

2.1.4.2 Pengertian *Wordwall Random Cards*

Media merupakan sarana pendukung yang bisa dijadikan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dalam pengajaran. Sedangkan pembelajaran adalah suatu cara, proses, perbuatan yang menjadikan seseorang ingin belajar (Mahyudi, 2022). Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran lebih menarik dan mempermudah pemahaman peserta didik.

Menurut Anggara et al., dalam Octaviana et al. (2023) *wordwall* merupakan sebuah aplikasi berbasis *website* yang dapat digunakan guru untuk merancang pembelajaran dan menyediakan sumber belajar yang menarik serta interaktif bagi siswa. *Wordwall* biasanya digunakan sebagai media digital yang digunakan untuk evaluasi pembelajaran. Terdapat beberapa *games* yang bisa dipakai di *wordwall* yaitu *quiz (kuis)*, *true or false*, *crossword*, *random wheel*, *missing word*, *ballon pop*, *open the box*, *find the match*, *match up*, *whack-a-mole*, *group short*, *anagram*, *wordsearch*, *unjumble*, *hangman*, dan *labelled diagram*, dan *random cards* (Mahyudi, 2022).

Media pembelajaran *wordwall random cards* merupakan media audio visual yang dapat menciptakan pembelajaran interaktif berupa kartu-kartu berisi pertanyaan atau informasi lainnya yang diacak. *Random cards* pada *wordwall* berupa *games* menebak kartu yang dikocok secara otomatis. Pada penelitian ini kartu berisikan pertanyaan yang dikumpulkan dari setiap peserta didik untuk dijawab oleh peserta didik juga.

2.1.4.3 Karakteristik *Wordwall Random Cards*

Media pembelajaran *wordwall random cards* memiliki beberapa karakteristik, antara lain:

1. Menyediakan kartu belajar atau kartu interaktif dengan berbagai jenis konten, seperti teks, gambar, atau pertanyaan.
2. Dapat membuat berbagai jenis pertanyaan, mulai dari pilihan ganda, uraian hingga gambar
3. Memberikan tantangan baru dan meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran

4. Membolehkan pengguna untuk menyesuaikan desain kartu, termasuk pengaturan gambar, warna, dan tata letak untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik
5. Cocok digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan tingkatan dan disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan
6. Dapat diakses dengan mudah oleh guru dan peserta didik dari berbagai perangkat dengan koneksi internet

Dengan kombinasi karakteristik ini, media pembelajaran *wordwall random cards* dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan bervariasi.

2.1.4.4 Kelebihan *Wordwall Random Cards*

Penggunaan *games random cards* pada platform pembelajaran *wordwall* memiliki beberapa kelebihan, terutama dalam konteks pembelajaran interaktif. Berikut adalah beberapa kelebihan media pembelajaran *wordwall random cards*:

1. *Random cards* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik karena mereka harus menjawab pertanyaan yang ada pada kartu tersebut.
2. Dapat digunakan dalam berbagai pembelajaran interaktif sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan memotivasi.
3. Guru hanya tinggal memasukan pertanyaan pada *template* yang disediakan.
4. *Random cards* dapat digunakan dalam pembelajaran online maupun offline.
5. Guru dapat menggunakan kartu-kartu acak sebagai alat untuk mengukur pemahaman peserta didik.

Keberhasilan penggunaan media pembelajaran *wordwall random cards* tergantung pada implementasinya dan bagaimana aktivitas tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk merencanakan dan mengintegrasikan pembelajaran *random cards* secara efektif.

2.1.4.5 Kekurangan *Wordwall Random Cards*

Meskipun media pembelajaran *wordwall random cards* memiliki banyak kelebihan dalam menunjang proses pembelajaran, ada beberapa kekurangan, diantaranya:

1. Penggunaan media pembelajaran *wordwall random cards* hanya bisa digunakan apabila terkoneksi dengan jaringan internet.

2. Apabila jaringan internet tidak stabil maka akan berpengaruh pada sistemnya sehingga kegiatan pembelajaran menjadi tidak kondusif.

Dalam pennggunaanya penting sekali untuk mempertimbangkan segala aspek seperti jaringan yang stabil, sehingga selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

2.2 Teori yang Melandasi Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer*

Pendidikan adalah proses dinamis yang terus berkembang seiring berjalannya waktu. Dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran, berbagai teori pendidikan dan model pembelajaran dikembangkan. Melalui perkembangan teori maka pengalaman dan pengetahuan juga akan semakin berkembang (Suryana et al. 2022). Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh ketepatan dan pemilihan teori dan model pembelajaran. Teori belajar menjadi dasar untuk mengembangkan suatu model pembelajaran.

Teori konstruktivisme dan model pembelajaran *giving question and getting answer* memiliki hubungan yang erat, dimana keduanya menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Teori belajar konstruktivisme sangat mengutamakan kegiatan peserta didik dibandingkan aktivitas dari pendidik dalam proses pembelajaran (Suryana et al. 2022). Teori konstruktivisme berpandangan bahwa pembelajaran adalah suatu proses aktif dimana peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi. Hal ini sesuai dengan model pembelajaran *giving question and getting answer*. Model mendukung interaksi pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk aktif dalam merumuskan pertanyaan dan mencari jawaban. Model ini juga menciptakan lingkungan belajar dengan konstruksi pengetahuan menjadi fokus utamanya.

Model pembelajaran *giving question and getting answer* mengambil esensi konstruktivisme dengan memberikan peran aktif kepada peserta didik. Peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga bertanggung jawab atas proses pembelajaran mereka. Artinya peserta didik tidak hanya menghafal fakta, melainkan untuk memahami dan menerapkan materi pelajaran yang lebih

luas. Model pembelajaran *giving question and getting answer* dengan dilandasi teori belajar konstruktivisme proses pembelajaran menjadi lebih memungkinkan peserta didik untuk aktif terlibat dalam perjalanan mereka membangun pengetahuannya sendiri melalui merumuskan pertanyaan dan mencari jawaban sehingga merangsang perkembangan pengetahuan dalam ranah kognitif yaitu hasil belajar yang lebih baik.

2.3 Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelusuran terhadap beberapa penelitian terdahulu yang relevan yang dapat digunakan untuk mengembangkan penelitian ini antara lain:

Tabel 2. 2
Hasil Penelitian yang Relevan

No	Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	I Gst. Ayu Kiki Indrayani Prabawati, Made Sumantri (2018)	Pengaruh Strategi Pembelajaran Giving Question and Getting Answer (GQGA) terhadap Hasil Belajar Matematika	Kuasi eksperimen dengan desain penelitian <i>nonequivalent pretest-posstest control group</i> . Teknik pengambilan sampel <i>random group sampling</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara siswa kelas V yang belajar menggunakan strategi pembelajaran Giving questions and Getting Answer dengan siswa kelas V yang belajar dengan model pembelajaran konvensional. Hal ini dilihat dari hasil perhitungan uji-t diperoleh thitung =

No	Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
				4,51 dan $t_{tabel} = 2,08$ (thitung > t_{tabel}).
2	Jabal Rahmat, Ummu Khaltsum, Andi Adam (2022)	Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Giving Question and Getting Answer</i> (GQGA) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V UPTD SDN 95 BARRU	<i>Pre-experimental design</i> dengan desain penelitian <i>one-group pretest-posttest design</i>	Penggunaan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Giving Question and Getting Answer</i> (GQGA) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V di UPTD SDN 95 Barru. Dibuktikan dari skor rata-rata hasil belajar siswa pada saat pretest adalah 68,36 dengan kategori sedang dan skor rata-rata pada posttest adalah 81,27 berada pada kategori tinggi.
3	Afdal, Hani Subakti, dan Febriyanti Sigalingging (2020)	Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Giving Question And Getting Answer</i> Terhadap Hasil Belajar Bahasa	Metode penelitian kuasi eksperimen	terdapat pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe <i>giving question and getting answer</i> terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa dalam ranah kognitif

No	Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
		Indonesia Siswa Sekolah Dasar		kelas III di SD Negeri 002 Sungai Pinang Kota Samarinda tahun pembelajaran 2019/2020 sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesis diterima.
4	Yeni Dwi Kurino (2018)	Model Giving Question and Getting Answer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	terdapat peningkatan dari rata-rata nilai hasil belajar Pada data awal ketuntasan siswa berada pada 11,76%. Pada siklus I ketuntasan meningkat sebanyak 55,88% dan ketuntasan siswa pada siklus I menjadi 67,64%. Pada siklus II, ketuntasan siswa kembali meningkat sebanyak 8,83% dan ketuntasan siswa menjadi 76,47%.
5	Azmahani A.Aziza, Khairiyah	<i>Evaluation on the Effectiveness of Learning</i>	Metode penelitian survei	Berdasarkan survei terhadap siswa, bahwa efektivitas

No	Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
	M. Yusofb, Jamaludin M. Yatima (2012)	<i>Outcomes from Students Perspectives</i>		hasil dan tujuan pembelajaran belum berjalan dengan optimal. Hasil menunjukkan bahwa lebih dari 20% siswa merasa pembelajaran belum berjalan dengan optimal sehingga berpengaruh pada hasil belajar mereka.

Tabel 2. 3
Persamaan dan Perbedaan dengan Hasil Penelitian yang Relevan

Persamaan	Perbedaan
Persamaan pada penelitian-penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini yaitu variabel independen (X) yang digunakan yaitu model pembelajaran <i>giving question and getting answer</i> . Selain itu variabel dependen (Y) yang digunakan yaitu hasil belajar.	Perbedaan pada penelitian-penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini yaitu variabel model pembelajaran <i>giving question and getting answer</i> berbantuan media <i>wordwall random cards</i> . Selain itu, subjek penelitian yang digunakan sangat bermacam-mavam, maka penelitian ini memilih subjek peserta didik Sekolah Menengah Atas (SMA) dan penerapan pada mata pelajaran ekonomi.

2.4 Kerangka Berpikir

Menurut Uma Sekaran dalam Sugiyono (2013: 60) mengemukakan bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori

berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berpikir akan menjelaskan hubungan antar variabel yang diteliti. Teori yang melandasi dalam penelitian ini adalah teori belajar konstruktivisme menurut piaget. Teori ini menekankan bahwa peserta didik aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan informasi dan pengalaman. Proses belajar dipandang sebagai konstruksi kognitif yang melibatkan pemahaman dan pengolahan informasi oleh peserta didik. Artinya teori konstruktivisme menekankan bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik harus terlibat aktif dan menjadi pusat kegiatan pembelajaran di kelas (Baharuddin & Wahyuni dalam Nasir, 2022).

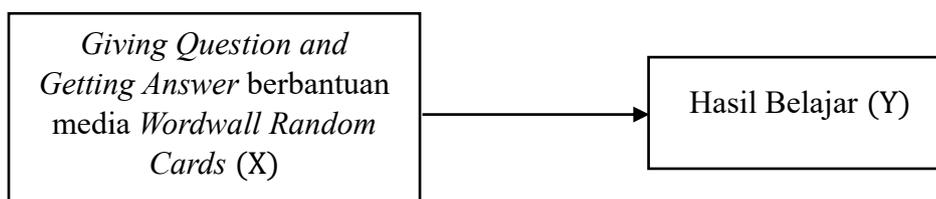
Peserta didik yang aktif dalam pembelajaran mampu memperkuat pemahaman materi sehingga dapat berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik. Pembelajaran konstruktivisme menempatkan peserta didik sebagai subjek dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang mendukung teori konstruktivisme adalah model pembelajaran *giving question and getting answer*. Model pembelajaran *giving question and getting answer* merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Dalam hal ini peserta didik merekonstruksi pengetahuannya sendiri sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator.

Penggunaan model pembelajaran *giving question and getting answer* dapat mempengaruhi keaktifan dan hasil belajar. Model pembelajaran ini mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran dengan diberikan pertanyaan dan menjawab pertanyaan sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga memainkan peranan penting dalam menerapkan suatu model pembelajaran. Model pembelajaran *giving question and getting answer* dapat ditingkatkan dengan penggunaan media *wordwall random cards*. Penggunaan media *wordwall random cards* memfasilitasi pemberian pertanyaan yang terstruktur dan peserta didik memberikan jawaban secara langsung, sehingga aktivitas pembelajaran bersifat interaktif, meningkatkan keterlibatan peserta didik serta merangsang mereka untuk merespon pertanyaan, memperdalam pemahaman mereka sehingga dapat meningkatkan hasil belajar

peserta didik.

Selain itu, penggunaan model pembelajaran *giving question and getting answer* serta media *wordwall random cards* sangat cocok digunakan untuk berbagai mata pelajaran, salah satunya pada mata pelajaran ekonomi. Model dan media pembelajaran ini mendorong peserta didik untuk berpikir secara kritis dan mendalami pemahaman mereka dengan menjawab pertanyaan dan memberikan jawaban melalui penggunaan kartu acak dengan tampilan yang menarik akibatnya motivasi belajar pada mata pelajaran ekonomi meningkat akhirnya membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, penerapan model pembelajaran *giving question and getting answer* berbantuan media *wordwall random cards* terdapat hubungan dengan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi. Maka dapat dirancang kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2. 1
Bagan Kerangka Berpikir

2.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari dua kata yaitu *hypo* (belum tentu benar) dan *tesis* (kesimpulan). Menurut Sekaran dalam Supriyono (2021) mengemukakan hipotesis sebagai hubungan yang diperkirakan secara logis diantara dua atau lebih variabel yang terdapat dalam penelitian dengan bentuk pernyataan yang dapat diuji. Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *giving question and getting answer* berbantuan *media wordwall random cards* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 5 Tasikmalaya pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.

2. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *question student have* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 5 Tasikmalaya pengukuran awal dan pengukuran akhir.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *giving question and getting answer* berbantuan *media wordwall random cards* dan model pembelajaran *question student have* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 5 Tasikmalaya pada pengukuran akhir.